

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS 3D PAGEFLIP
PROFESSIONAL PADA TEMA CITA-CITAKU UNTUK
KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

SITI MAYSAROH

NPM: 1511100103

Ace Maysaroh
16/8-2021

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/ 2021 M**

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS 3D *PAGE FLIP*
PROFESSIONAL PADA TEMA CITA-CITAKU UNTUK
KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

**SITI MAYSAROH
NPM: 1511100103**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/ 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan bahan ajar E-LKPD pada peserta didik kelas IV SD/MI, mengetahui kelayakan bahan ajar E-LKPD pada peserta didik kelas IV SD/MI dan mengetahui respon pendidik terhadap bahan ajar E-LKPD peserta didik kelas IV SD/MI. Jenis Penelitian yang dilakukan adalah *Research and Develioment* (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari *Robert Marible Branch* atau yang sering disebut model ADDIE Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah peserta didik dan pendidik di SD Negeri 1 Harapan Jaya, SD IT Insan Taqwa Lampung, dan MIN 6 Bandar Lampung dengan instrument pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, pendidik dan peserta didik untuk mengetahui ketertarikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kreteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar E-LKPD berbasis 3D *Page Flip Professional* pada tema cita-citaku untuk kelas IV SD SD/MI; mengetahui kelayakan dari kualitas produk yang telah dikembangkan adalah sangat layak dengan presentase 85,83% oleh ahli materi, oleh ahli media dengan kategori sangat layak 84,09%, oleh ahli bahasa 75,55% dengan kategori layak; Respon pendidik dengan persentase 79,44% dengan kategori layak dan respon peserta didik pada bahan ajar E-LKPD berbasis 3D *Page Flip Professional* pada tema cita-citaku untuk kelas IV SD/MI tahap uji kelompok kecil 81,26% yang dikategorikan sangat layak, dan uji kelompok besar 84,58% sangat layak.

Kata kunci: 3D *Pageflip Professional*, E-LKPD, Cita- citaku.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SITI MAYSAROH**
NIM : **1511100103**
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : **TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS 3D PAGEFLIP PROFESSIONAL PADA TEMA CITA-CITAKU UNTUK KELAS IV SD/MI**. Adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Oktober 2021

Penulis



SITI MAYSAROH
NPM : 1511100103



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip
Professional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV
SD/MI.**

Nama : Siti Maysaroh

NPM : 1511100103

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqasyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd

NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M.Pd

NIP.

**Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd

NIP. 19691003199702002



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS 3D
PAGE FLIP PROFESSIONAL PADA TEMA CITA-CITAKU
UNTUK KELAS IV SD/MI**, Disusun oleh: **SITI MAYSAROH, NPM.
1511100103**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah
diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
pada Hari/Tanggal: **Kamis, 30 September 2021, pukul 15.00-17.00 WIB**
di Ruang Sidang Jurusan PGMI.

TIM MUNAQASYAH

Ketua

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris

: Yuli Yanti, M.Pd.I

(.....)

Pembahas Utama

: Baharudin, M.Pd

(.....)

Pembahas Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

(.....)

Pembahas Pendamping II: Anton Tri Hasnanto, M.Pd

(.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,**



Hj. Nirva Diana, M.Pd
196408281988032002

MOTTO

انْشُرُوا قِيلَ وَإِذَا لَكُمْ اللَّهُ يَفْسَحْ فَأَفْسَحُوا الْمَجْلِسَ فِي تَقَسَّحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا آمَنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا
حَبِيٍّ عَمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمُ أَوْثُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعِ فَأَنْشُرُوا

*“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman dari kamu
sekalian dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat.”*

(QS. Al Mujadalah 58:11)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya. Dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Sumaji dan Ibu Tasmi, yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang yang tidak mungkin bisa untuk membalas jasa-jasanya.
2. Novi Rika Kristiana, Eko Yulius, Fikri Fathur Rohman dan Saiful Bahroni, yang senantiasa memberikan keceriaan, mendoakan dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Kelurahan Waykandis, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung, pada 06 Mei 1996 dari pasangan ayahanda Sumaji dan ibunda Tasmi, yang merupakan anak ketiga dari dua bersaudara.

Pendidikan peneliti dimulai dari SDN 1 Waykandis yang diselesaikan pada tahun 2009. Melanjutkan sekolah menengah atas SMP Pangudi Luhur yang diselesaikan pada tahun 2012. Melanjutkan sekolah menengah atas SMA Pangudi Luhur Kota Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2015.

Peneliti diterima di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2015. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Rulung Sari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, selama 40 hari. Peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 6 Bandar Lampung selama 3 Bulan.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D *Page Flip Profesional* Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI. Sholawat serta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat serta umatnya yang senantiasa setia pada titah dan cintanya.

Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku Ketua Jurusan dan Nurul Hidayah, M. Pd selaku sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Nurul Hidayah, M. Pd selaku pembimbing I dan Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, dan pengorbanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terkhusus Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu.
5. Ibu kepala sekolah Hj. Fakhiah, S. Ag., MM. Pd dan wali kelas Ibu Ismalana, S.Pd. I di MIN 6 Bandar Lampung, yang telah memberikan izin penelitian di sekolah.
6. Ibu kepala sekolah Devi Andriyanti PS, M.Pd dan wali kelas Ibu Rusdanila, S.Pd di SDN 1 Harapan Jaya, yang telah memberikan izin penelitian di sekolah.

7. Ibu kepala sekolah Nani Sri Astuti, S.Pd.I dan Ibu Septiani S.Pd wali kelas di SD IT Insan Taqwa Lampung, yang telah memberikan izin penelitian di sekolah.
8. Sahabat-sahabtku, Alentia, asni Karmita, Anita, Anoshma Fadmawati, Ani Septiani, Rika Sulistia, Shanti Oktiana Dewi, Rizka Gati Utami, Tari Puspa Indah, Veronika, Alfiatur Rohmaniah, Annisa Julia Ritanti, Deksa Ira Lindriati, Marlena, Marleni, Riana darmawanti yang telah memberikan motivasi dan juga semangat dalam kebaikan dalam memberikan semangat untuk peneliti.
9. Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Kelompok KKN 173 Desa Rulung Sari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan dan PPL MIN 6 Kota Bandar Lampung, terimakasih atas kebersamaannya.
10. Semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak atas semuanya.



Mei 2021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah.....	10
D. Batasan Masalah.....	11
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	11
G. Manfaat Penelitian Pengembangan.....	12
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	12
I. Sistematika Penulisan	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	17
1. Pengertian <i>Research and Development</i>	17
2. Langkah-langkah penelitian	19
B. Bahan ajar.....	19
1. Bahan Ajar	19
2. Tujuan Penyusunan bahan ajar.....	21

3. Jenis-jenis bahan ajar	21
C. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	22
1. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	25
2. Tujuan penyusunan LKPD	26
3. Kegunaan LKPD bagi kegiatan pembelajaran.....	26
4. Keunggulan LKPD.....	27
5. Kelemahan LKPD	27
D. 3D Page Flip Professional	28
1. Pengertian 3D Page flip Professional	28
2. Tujuan Pembuatan Software LKPD Elektronik	31
E. Materi Pembelajaran	32
F. Kompetensi capaian pembelajaran tema 6 cita-citaku	32
G. Kerangka Berfikir	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Prosedur penelitian dan pengembangan	40
D. Definisi Operasional	41
E. Pengumpulan Data	45
F. Validasi Data.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan	51
1. Tahap Annalisis (<i>Analysis</i>)	51
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	53
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	54
1. Validasi Desain Produk (Draf I)	55
a. Hasil Validasi Ahli Media	55
b. Hasil Validasi Ahli Materi	57
c. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	59
2. Revisi Produk (Draf II)	61
a. Hasil Revisi Ahli Media	61
b. Hasil Revisi Ahli Materi.....	63
c. Hasil Revisi Ahli Bahasa	65

3. Model Final.....	67
a. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	69
1. Uji Coba Didik Kelas IV	70
2. Uji Coba Peserta Didik	74
a. Uji Coba Kelompok Kecil.....	74
b. Uji coba kelompok besar	75
c. Tahap evaluasi (<i>Evaluation</i>)	77
B. Pembahasan	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	83
B. Rekomendasi.....	84

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Konsep Pengembangan Media ADDIE (2009)	19
Gambar 2.2	Tampilan Pembuka Aplikasi 3D <i>Pageflip Professional</i>	28
Gambar 2.3	Tampilan Awal Aplikasi 3D <i>Pageflip Professional</i>	28
Gambar 2.4	Tampilan Dalam Aplikasi 3D <i>Pageflip Professional</i> ...	29
Gambar 2.5	Bagan Kerangka Berfikir	38
Gambar 3.1	Prosedur Model ADDIE	40
Gambar 4.1	Tahap Perancangan (<i>Design</i>) 3D <i>Pageflip Professional</i>	53
Gambar 4.2	Tampilan Memilih Template 3D <i>Pageflip Professional</i>	53
Gambar 4.3	Tampilan Membuat Proyek 3D <i>Pageflip Professional</i>	53
Gambar 4.4	Tampilan Desain Awal 3D <i>Pageflip Professional</i>	54
Gambar 4.5	Tampilan Publish 3D <i>Pageflip Professional</i>	54
Gambar 4.6	Diagram Hasil Validasi Media.....	56
Gambar 4.7	Diagram Hasil Validasi Materi.....	59
Gambar 4.8	Diagram Hasil Validasi Bahasa	61
Gambar 4.9	Diagram Hasil Revisi Validasi Media.....	63
Gambar 4.10	Diagram Hasil Revisi Validasi Materi	65
Gambar 4.11	Diagram Hasil Validasi Bahasa	67
Gambar 4.12	Diagram Hasil Model Final	69
Gambar 4.13	Diagram Respon Pendidik 1 SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung	71
Gambar 4.14	Diagram Respon Pendidik II MIN 6 Bandar Lampung	72
Gambar 4.15	Diagram Respon Pendidik III SD IT Insan Taqwa Lampung	74
Gambar 4.16	Diagram Respon Peserta Didik	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Skala Likert	48
Tabel 2 Skala Kelayakan.....	49
Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media 1	55
Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media 2	56
Tabel 5 Hasil validasi Ahli Materi 1.....	57
Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	58
Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa I	59
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2.....	60
Tabel 9 Hasil Revisi Validasi Media 1	62
Tabel 10 Hasil Revisi Validasi Ahli Media 2	62
Tabel 11 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 1	63
Tabel 12 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 2.....	64
Tabel 13 Hasil Revisi Ahli Bahasa 1	65
Tabel 14 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa 2.....	66
Tabel 15 Hasil Revisi Draft 1 dan Draft 1	67
Tabel 16 Hasil Respon Pendidik 1 SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung	70
Tabel 17 Hasil Respon Pendidik 2 MIN 6 Bandar Lampung.....	72
Tabel 18 Hasil Respon Pendidik 3 SD IT Insan Taqwa Lampung.....	73
Tabel 19 Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil SD Negeri 1 Harapan Jaya Bandar Lampung	74
Tabel 20 Hasil Analisis Uji Kelompok Besar SD IT Insan Taqwa Lampung	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keterangan Balasan Penelitian.
- Lampiran 2. Keterangan Validasi Media.
- Lampiran 3. Hasil Respon Pendidik.
- Lampiran 4. Hasil Respon Peserta Didik.
- Lampiran 5. Angket Respon Pendidik.
- Lampiran 6. Angket Respon Peserta Didik.
- Lampiran 7. Silabus Cita-Citaku Tema 6.
- Lampiran 8. Tampilan E-LKPD Berbasis 3D *Page Flip Professional*.
- Lampiran 9. Dokumen Hasil Penelitian.
- Lampiran 10. Peserta Didik Menggunakan Bahan Ajar.
E-LKPD Berbasis 3D *Page Flip Professional*
Secara Daring (Online).



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan susunan kata yang membentuk kalimat panjang yang berfungsi menggambarkan pokok bahasan dalam suatu karya ilmiah, maka diperlukan penjelasan judul dengan makna atau definisi yang terkandung di dalamnya. Adapun judul karya ilmiah yang penulistulis dalam skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D *Pageflip Professional* Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI”** Dengan maka kata-kata pada judul tersebut akan diuraikan, sebagai berikut penjelannya :

Pengembangan adalah proses, cara pembuatan pengembangan sesuatu untuk meningkatkan kemampuan sesuai dengan kebutuhan.¹

E LKPD merupakan bahan ajar yang menuntun peserta didik dalam mempermudah proses belajar mengajar yang diwujudkan dalam bentuk elektronik, biasanya E-LKPD dapat disajikan pada computer, laptop maupun handpone.²

3D Pageflip Professional merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat flipbook, majalah digital, E-Paper dan lainnya. *3D Pageflip Professional* merupakan sebuah perangkat lunak untuk membuat bahan ajar dengan efek 3D dengan memiliki panduan yang lengkap sehingga efek membalik pada modul dan e-book digital akan terasa lebih nyata.³ Dengan *software 3D Pageflip Professional* dapat ditambahkan dengan video, gambar, audio hyperlink dan objek multimedia agar lebih menarik.

Tema adalah gagasan utama yang akan digunakan untuk membingkai seluruh muatan atau materi pembelajaran selama anak

¹ KBBI Daring, <https://kbbi.kemendikbud.go.id> Diunduh Pada Tanggal 20 April 2021

²<https://www.haidunia.com/pengertian-lembar-kerja-siswa-lks-yang-valid-praktis-efektif/> Diunduh pada tanggal 20 April 2021

³ Rahma Diani dan Niken Sri Hartati, “Flipbook Berbasis Literasi Islam Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan 3D *pagefip Professional*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 4(2), 2018-235

mengikuti kegiatan untuk mengintegrasikan sikap, pengetahuan dan keterampilan anak yang ingin dibangun.

Cita-citaku menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah keinginan, kehendak yang selalu ada didalam pikiran seseorang yang harus dicapainya dengan berusaha.⁴

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan judul keseluruhan ini adalah pengembangan E-LKPD berbasis 3D *pagefip Professional* pada tema cita-citaku untuk kelas IV SD/MI. yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Harapan Jaya, SD IT Insan Taqwa Lampung, dan MIN 6 Bandar Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat dan semakin canggih menuntut setiap individu untuk dapat menggali segala potensi yang dimiliki. Dalam lingkup bidang pendidikan perkembangan teknologi menuntut perubahan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Dalam ranah pembelajaran di sekolah terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan dimana perkembangan pesat dibidang teknologi informasi mampu mempercepat aliran ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dapat menyajikan data dan mentransfer informasi dengan kecepatan tinggi sehingga ilmu pengetahuan dapat diakses secara cepat oleh penggunaanya. Perkembangan teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada proses pembelajaran di kelas.

Bidang pendidikan hingga saat ini masih menjadi prioritas utama dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga menjadi tolak ukur kemajuan dari suatu bangsa.⁵ Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini yaitu harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang terintegrasi dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan

⁴ KBBI Daring, *Op.cit.*.

⁵Rusdin, "Pendidikan dan Pelatihan Sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Guru di SMP Negeri 2 Linggng Bigung, *Jurnal Adminitrasi Reform*, Vol 5 No 4, (2017), h. 200-212.

psikomotorik. Semuanya tertera pada kurikulum 2013, namun dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat mampu memudahkan peserta didik untuk belajar peran teknologi mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar lebih baik. Perkembangan teknologi multimedia juga memberikan kemudahan dalam perencanaan pembelajaran bagi pendidik dalam menyusun bahan ajar.⁶ Sehingga menjadi lebih efektif dan efisien untuk KBM.

Salah satu peranan yang paling penting dalam proses belajar mengajar adalah bahan ajar adalah, dalam pengembangan bahan ajar dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh pendidik untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah isi dari kurikulum yang berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik / subtopik dan rinciannya.⁷ Oleh sebab itu keberhasilan proses pembelajaran dengan adanya penunjang yang berupa bahan ajar untuk peserta didik yang di desain semenarik mungkin sehingga dapat dipahami peserta didik.

Dalam lingkup pendidikan perkembangan teknologi menuntut pergeseran paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Konsep teori konstruktivisme dalam pembelajaran menegaskan bahwa adanya konteks yang terintegrasi antara materi pelajaran dengan kehidupan peserta didik sehari-hari atau memiliki hubungan dengan lingkungan maka pengetahuan tersebut akan memperkuat ingatan peserta didik karena proses pembelajaran yang bersifat *learning by doing* (belajar sambil melakukan). Perkembangan pada abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala kehidupan. Teknologi merupakan salah satu penghubung dunia maya maupun dunia nyata yang melampaui dan menyeluruh kesemua tempat negara-negara didunia. Teknologi perkembangan di abad 21 ini adalah sangat modern sekali dan praktis digunakan, contohnya salah satu alat transportasi modern

⁶ Lilik Angraini, Sri Rahayu Lestari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash CS6" *Jurnal Pendidikan*, Vol 10 No 2 (2019), h. 85-91

⁷ Ina Magdalena, Tini Sundsari, Silvi Nurkamilah dkk, *Analisis Bahan Ajar*, Vol 2, No 2 (2020), h.312

pada perkembangan abad 21 yaitu pesawat terbang berfungsi untuk memberikan kemudahan sebuah perjalanan dari jarak jauh antar kota maupun antar negara. Didalam ranah dunia pendidikan juga mengalami perkembangan seperti alat bantu ajar contohnya televisi, radio, telepon seluler dan lainnya, yang terjadi disuatu tempat secara bersamaan. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi seiring waktu berubah seperti adanya pembelajaran berbasis learning (disebut dengan pembelajaran menggunakan internet), perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi melalui internet memberi sebuah kemudahan seperti perpustakaan daring, internet banking, yang menyebabkan terjadinya perubahan pola pekerjaan semakin ringan dan menarik.⁸ Dalam hal ini dunia pendidikan tentu harus mampu mengikuti perkembangan dunia.

Menurut BNSP pada abad 21 merupakan abad terjadinya peningkatan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi yang berkembang, ada ciri khusus pembelajaran pada abad 21 yakni ditandai dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan keterbaruan ilmu pengetahuan sehingga pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diarahkan dunia pendidikan semakin bersaing dan meleburnya faktor “ruang dan waktu” yang selama ini menjadi aspek penentu keberhasilan dalam ilmu pengetahuan.⁹ Dalam lingkup pendidikan perkembangan teknologi menuntut pergeseran paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Konsep teori konstruktivisme dalam pembelajaran menegaskan bahwa adanya konteks yang terintegrasi antara materi pelajaran dengan kehidupan peserta didik sehari-hari atau memiliki hubungan dengan lingkungan maka pengetahuan tersebut akan memperkuat ingatan peserta didik karena proses pembelajaran yang bersifat *learning by doing* (belajar sambil melakukan). Di bawah ini merupakan ayat Al-Qur'an yang menegaskan bahwa sangat penting bagi kita untuk

⁸ Daryanto dan Syaiful Karim, Pembelajaran ABAD 21, (Yogyakarta: Gava Media 2017), h. 1

⁹ *Ibid*

menuntut ilmu. Sebagaimana firman Allah dalam surat At-Thaha ayat 114:

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۚ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: *Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan"*¹⁰

Ayat di atas menjelaskan bahwa agama Islam mengajarkan kita untuk memeluk Islam secara menyeluruh artinya kita berkewajiban untuk menuntut ilmu karena belajar dapat membantu peserta didik untuk mengidentifikasi dan menemukan perwujudan dari dirinya sendiri (*self realization*) yang sesuai dengan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik. Proses pembelajaran sangat tergantung dari bagaimana pendidik mampu menjadi fasilitator, coordinator, mediator yang memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi sangat berpengaruh terhadap terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar.

Proses pembelajaran ditingkat sekolah dasar maupun menengah selalu mengalami perkembangan darimasa kemasa terutama dalam pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam alat pengampian proses kegiatan belajar dan mengajar agar materi yang disampaikan efektif dan efisien. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dalam institusi pendidikan, guru maupun peserta didik dituntut agar dapat menggunakan alat yang sudah disediakan oleh sekolah untuk materi yang digunakan didalam kegiatan proses belajar mengajar yang berfungsi untuk mengampikan dan mengefisiensi materi pelajaran dengan sebaik mungkin. Pada dasarnya alat pembantu pengampian proses pembelajaran dapat berkembang dengan

¹⁰Departemen Agama RI, Al Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahannya, Qs. At Thoha ayat 114, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro), h. 320

kurun waktu yang tertentu sesuai dengan tuntutan zaman peranan guru dalam mengampikan proses belajar mengajar yaitu untuk mengedikan, mewujudkan, membimbing, dan memotivasi peserta didik agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia.

Menurut Permendikbud nomor 103 Tahun 2014, karakteristik pembelajaran abad 21 menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Namun faktanya proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada pendidik yang menyebabkan sebagian besar peserta didik menjadi pasif, malas belajar, merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan kurang memahami konsep materi yang diberikan pendidik.¹¹ Dalam memenuhi kebutuhan peserta didik, pendidik diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar yang kreatif, inovatif, yang dapat menunjang proses pembelajaran, Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna seorang pendidik tentu harus memiliki kemampuan pedagogik dalam mengembangkan bahan ajar sebagai bentuk usaha dalam menyampikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik diharapkan untuk tidak hanya mengandalkan sumber atau bahan ajar yang telah tersedia di sekolah saja.¹² Sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 125, yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِّلْهُمْ بِأَتَىٰ هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari*

¹¹ Siti Suryaningsih dan Riska Nurlita, Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21, jurnal pendidikan indonesia (Japendi), vol 2, No 7 (2021), h. 1257

¹² Diyan Andesta Bujur, Masnu Baiti. “Pengembangan Bahan Ajar IPA Integatif Berbasis Pendekatan Konteksual.” *Jurnal Trampil Pendidikan & Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2 (Desember 2018), h. 186

jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”¹³

Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan bahan ajar pada hakikatnya memudahkan peserta didik dalam menerima materi sehingga harus memikirkan dari segi pesan yang ingin disampaikan menggunakan bahasa santun sebagai sarana penyampaian pesan dan jika di bantah pun seorang pendidik harus dapat menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) melalui media tertentu ke penerima pesan (peserta didik).¹⁴ Sehingga media atau perantara penyampaian pesan juga harus baik.

Perkembangan sumber belajar saat ini adalah megarah ke guru sebagai fasilitator saja untuk itu pentingnya kehadiran sebuah wajah bahan ajar yang baru yang mengatasi permasalahan keterbatasan kemampuan daya serap peserta didik selain itu kehadiran bahan ajar dengan wajah baru dapat berguna untuk memahami dan memberikan perilaku sesuai karakteristik peserta didik secara interpersonal, yang mengatasi persoalan rendahnya informasi yang diterima oleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga materi yang belum paham dapat direview kembali melauai media elektronik dan dapat dibuka kapanpun dengan aplikasi *3D Page Flip Profesional* yang dapat di *export* menjadi PDF.¹⁵ Sehingga bahan ajar ini dapat bersifat fleksibel dan dapat digunakan dimanapun.

Wujud interaksi peserta didik dapat dilakukan melauai multi media dengan segala pontensi yang dimiliki peserta didik dengan proses belajar mengajar media merupakan salah satu sebuah alat

¹³ Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta, Darussalam, 2017), h.281

¹⁴ Renny Dwijayanti, Novi Marlana, Muhammad Edwar, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Bisnis*, Vol 6 No 1 (2018), h. 47

¹⁵ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), h. 1-2

yang dapat membantu seorang guru dan peserta didik dalam mempermudah proses belajar dan mengajar alat bantu yang digunakan adalah *3D Page Flip Profesional* yang dikembangkan oleh peneliti ditingkat sekolah dasar yang belum mempunyai program aplikasi *3D Page Flip Profesional* dengan mengangkat tema ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi kebutuhan dilapangan yang nantinya akan dikembangkan peneliti mewawancarai salah satu guru yang ada di SD Negeri 1 Harapan Jaya, SD IT Insan Taqwa Lampung, dan MIN 6 Bandar Lampung dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 28 Agustus 2020 dengan wali kelas IV MIN 6 Bandar Lampung diperoleh dari beberapa hasil analisis data dilapangan dan studi pendahuluan maka peneliti menyatakan peserta didik ditingkat sekolah dasar, peserta didik umumnya menggunakan buku cetak dan media yang ada belum dinamfaatkan secara maksimal dan tidak ada elektronik LKPD menggunakan aplikasil *3D Page Flip Profesional*”

“Wawancara yang kedua pada tanggal 1 September 2020 meninjau fasilitas yang ada disekolah SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung wawancara dengan wali kelas IV SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung yaitu: ada beberapa fasilitas yang ditawarkan untuk mengembangkan elektronik LKPD seperti, LCD dan laboratorium komputer sedangkan aplikasi *3D Page Flip Profesional* belum kita kembangkan ditingkat sekolah dasar dan pembelajaran komputer hanya dilakukan pada mata pelajaran TIK saja, tentu ini sangat bagus untuk dikembangkan diranah pelajaran”.

Wawancara yang ketiga pada tanggal 07 Juli 2021 dengan wali kelas yang ada disekolahan SD IT Insan Taqwa lampung dengan kendala saat ini yang ada disekolah bagaimana memberikan materi kepada anak secara on-line pada saat pandemi seperti sekarang, karna terkadang guru hanya memberikan soal dan hanya mengirimkan foto materi kemudian siswa ditugaskan mengerjakan tugas dan terkadang anak menjadi bosan dengan pembelajaran secara monoton.

Mengingat dari wawancara kebutuhan diatas dapat diperoleh untuk dijadikan penelitian dan pengembangan yang mengangkat pada tema cita-citaku dalam penerapan pembelajaran tematik kurikulum 2013 yaitu adalah pembelajaran terpadu menggunakan tema yang saling berkaitan dengan mata pelajaran satu sama lainnya sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna dengan harapan peserta didik dapat memusatkan perhatian pada suatu tema yang dapat mengembangkan dan memberikan pengetahuan untuk mencapai sebuah indikator dengan harapan media yang dikembangkan akan membantu dan memudahkan peserta didik daalam proses kegiatan belajar mengajar .

Dari kebutuhan yang telah diwawancara bagaimana peserta didik dan guru agar dapat kreatif, inovatif, dan motivatif dikarenakan dimasa pandemi pembelajaran harus online tetapi masih banyak pendidik yang kurang maksimal dalam memberikan materi maupun soal soal latihan maka dari itu pengembangan materi pembelajaran dengan alat bantu 3D *Page Flip Professional*, akan membuat peserta didik terbiasa mengerjakan soal soal latihan yang ada di E-LKPD 3D *Page Flip Professional* untuk mecapai sebuah indikator dalam materi tema cita-citaku tematik kurikulum 2103 peserta didik dan guru dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik, efektif, kreatif, dan motivatif yang ada pada ranah kurikulum 2013 dengan maksud agar peserta didik tidak monoton atau bosan sehingga dengan harapan lebih aktif dan kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Agar kegiatan belajar menagajar yang menarik dan kreatif, inovatif dan motivatif dari hasil wawancara yang dikemukakan diatas peneliti bermaksud untntuk mengembangkan bahan ajar yang didalamnya terdapat berbai falilitas atau unsur-unsur yang dimiliki oleh elektronik LKPD menggunakan 3D *Page Flip Profesional* yang tersusun didalamnya seperti teks, gambar, foto, video, film animasi, dalam bentuk program perangkat lunak komputer, sebagai mana media yang dikembangkan layak untuk menjadikan pedoman bahan ajar yang berbentuk E-LKPD dan natinya dapat diharapkan menjadi alat bantu yang menarik perhatian pesrta didik dan dapat

membantu proses dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari agar menambah variasi dalam mengembangkan bahan ajar di SD Negeri 1 Harapan Jaya, SD IT Insan Taqwa Lampung, dan MIN 6 Bandar Lampung dari beberapa tema yang sudah dipelajari sudah terdapat rancangan media yang lainnya untuk membantu proses belajar mengajar oleh karena itu guru kelas IV MIN 6 Bandar Lampung, SD IT guru kelas IV Insan Taqwa Lampung dan wali kelas IV SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung merekomendasikan media peneliti untuk dijadikan bahan rujukan media lainnya yang bervariasi supaya tidak monoton alasan peneliti mengambil tema cita-citaku dengan karena tema tersebut belum digunakan dan ingin mengembangkan supaya peserta didik tertarik pada media yang ingin dikembangkan pada tema cita-citaku.

Dari pernyataan diatas peserta didik membutuhkan bahan ajar supaya proses kegiatan belajar mengajar dapat mengoptimalkan dan mengemas sebaik mungkin yang bermaksud untuk meningkatkan kreativitas peserta didik disekolah dasar supaya menghasilkan proses belajar mengajar yang menyenangkan dalam memanfaatkan bahan ajar yang menarik dan kreatif sehingga proses pencapaian indikator hasil belajar tidak rendah yang mencegah terjadinya kebosanan dalam proses belajar mengajar serta memudahkan pemahaman dalam proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dalam mengembangkan bahan ajar.¹⁶ Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti bermaksud ingin melakukan tentang penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI”**

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Keterbatasan bahan ajar yang tersedia di sekolah.
2. Kurang mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif.

¹⁶ Diyan Andesta Bujur, Masnu Baiti. *Loc. Cit*

3. Bahan ajar berupa E-LKPD belum pernah digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan pada di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbentuk E-LKPD.
2. Bahan ajar E-LKPD yang dikembangkan fokus pada materi pembelajaran tema 6 Cita-citaku.
3. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD / MI.

E. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan maka dirumuskan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar E-LKPD pada peserta didik kelas IV SD/MI?
2. Bagaimmana kelayakan bahan ajar pada peserta didik kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik terhadap bahan ajar E-LKPD pada peserta didik kelas IV SD/MI?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar E-LKPD pada peserta didik kelas IV SD/MI.
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar E-LKPD pada peserta didik kelas IV SD/MI.
3. Mengetahui respon pendidik terhadap bahan ajar E-LKPD peserta didik kelas IV SD / MI.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik
 - a. sebagai media penunjang belajar peserta didik yang dapat digunakan tanpa keterbatasan ruang dan waktu.
 - b. Melatih peserta didik agar terbiasa dengan soal-soal latihan.
 - c. Sebagai alat bantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dengan menggunakan E-LKPD.
2. Bagi pendidik
 - a. Sebagai salah satu saran atau masukan untuk mengaplikasikan bahan ajar berupa E-LKPD agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Mempermudah pendidik dalam mengimplementasikan materi pembelajaran
3. Bagi Sekolah
 - a. Diharapkan bisa menjadi salah satu masukan untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat tercapainya keunggulan kompetitif serta meningkatnya mutu proses pembelajaran
 - b. Memeberika pemahaman-pemahaman dan menambah wawasan terhadap bahan ajar online seperti E-LKPD.
4. Bagi peneliti lain
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya dan dapat memberikan pengetahuan mengenai landasan teoritis serta pengalaman empiris tentang penerapan E-LKPD.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang baik yaitu penelitian yang mempunyai hasil yang relevan. Karena merupakan pedoman awal

sebagaimana kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang sudah ada sebelumnya. Adapun hasil dari penelitian yang relevan ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian Yosita Permata Sari, Dengan penelitian (*Research and Development*) dengan judul “Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3d *Pageflip Professional* Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi.” 2019. Dalam penelitian ini menyatakan Hasil penelitian yang didapatkan adalah kelayakan LKPD Elektronik. Berdasarkan penilaian ahli dikriteriakan sangat layak, dengan persentase validasi ahli materi 86% dan ahli media 94%. Pendidik dan peserta didik memberikan respon positif terhadap kemenarikan LKPD Elektronik sebagai media pembelajaran, dengan persentase respon pendidik 89 %, uji kelompok kecil 86%, dan uji lapangan 85% dikategorikan sangat menarik. Pengembangan LKPD elektronik dengan 3D *pageflip professional* berbasis Literasi Sains sangat layak dan mendapatkan respon positif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.¹⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Rama, bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dengan kriteria yang dibutuhkan peserta didik dengan kategori layak hasil dari penelitian ini adalah sebuah E-LKS berbasis metakognisi yang operasikan menggunakan software 3D *Pageflip professional*. Produk tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi masing-masing dilakukan sebanyak dua kali untuk validasi media dan materi. Hasil validasi ahli media diperoleh skor dengan rata-rata 4,8 (sangat baik) dan ahli materi diperoleh skor dengan rata-rata 4,6 (sangat baik). Selanjutnya, untuk tanggapan guru diperoleh skor dengan rata-rata 4,6 (sangat baik) sehingga E-LKS yang dikembangkan layak untuk diujicobakan. Hasil respon siswa kelas X MIPA SMAN 1 Muaro Jambi diperoleh persentase 89,8% (sangat baik). Berdasarkan

¹⁷ Yosita Permata Sari, “Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3D *Pageflip Professional* Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi.” 2019.

proses pengembangan mulai dari validasi media maupun materi dan hasil penelitian, secara keseluruhan disimpulkan bahwa E-LKS ini sangat baik digunakan sebagai bahan ajar ataupun media dalam pembelajaran kimia.¹⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Abu Bakar, bertujuan untuk mengembangkan produk produk E-LKPD yang menggunakan 3D Pageflip Professional, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian produk E-LKPD yang menggunakan 3D *Pageflip Professional* menurut ahli media, ahli materi dan penilaian guru masing-masing diperoleh rerata skor jawaban sebesar 4,7 (sangat baik); 4,8 (sangat baik); dan 4,5 (sangat baik). Selanjutnya persentase skor respon siswa diperoleh sebesar 85,96% (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD ini sangat baik digunakan sebagai bahan ajar ataupun media pembelajaran kimia pada materi laju reaksi.¹⁹

Dari ketiga penelitian terdapat kesamaan yaitu menggunakan E-LKPD 3D *Page Flip Professional* sedangkan disini peniliti akan membuktikan bahwa produk E-LKPD menggunakan 3D *Page Flip Professional* adalah bahan ajar yang menunjang dalam proses pembelajaran serta E-LKPD 3D *Flip Professional* sangat efektif digunakan bagi pendidikan sekolah dasar karena dapat merangsang peserta didik agar lebih aktif dan lebih antusias dalam mengerjakan latihan soal-soal.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang dimana masing-masing bab menampilkan titik penting masing-masing yang berbeda, namun tetap dalam kesatuan yang saling mendukung serta melengkapi.

¹⁸Rama, *Pengembangan E-LKPD berbasis Metakognisi Menggunakan 3d Pageflip pada Materi Peran Kimia Dalam Kehidupan Di Kelas Xmpa Sma Negeri 1 Muaro Jambi*. 2017.

¹⁹ Abu Bakar, “*Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berorientasi Chemo-Entrepreneurship Pada Materi Laju Reaksi Untuk SMA*”. 2018.

Bab pertama, memiliki pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola pikir yang dituangkan dalam konteks yang jelas serta padat. Penjelasan skripsi diawali dengan adanya latar belakang dari masalah yang menjadi alasan dipilihnya judul skripsi ini dan bagaimana pokok permasalahannya. Dengan penggambaran dari penjelasan tersebut didapatkan substansi skripsi dan dijelaskan secara teoritis maupun praktis.

Penjelasan ini menjelaskan seberapa jauh signifikan tulisan ini. Kemudian agar tidak terjadi pengulangan dan penjiplakan maka di tuangkan dalam tinjauan pustaka. Demikian pula metode dalam penulisan di ungkap apa adanya dengan harapan dapat diketahui apa yang menjadi jenis penelitian, pendekatan, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data, dengan demikian dalam bab pertama dalam satu kesatuan yang ringkas dan padat guna menjadi pedoman untuk bab kedua, bab ketiga, bab keempat dan bab kelima.

Bab kedua yang berisi tinjauan umum tentang *Research and Development* dan penjelasan tentang bahan ajar berupa E- LKPD (pengertian bahan ajar, tujuan penyusunan bahan ajar, jenis-jenis bahan ajar E-LKPD, kelebihan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini) serta menjelaskan tentang materi yang digunakan dalam pembelajaran ini serta kerangka berpikir dan desain E-LKPD.

Bab ketiga berisi tentang penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi (model dan jenis data yang digunakan dalam penelitian) serta latar belakang tempat penelitian yang akan dilakukan.

Bab empat berisi tentang analisis konsep hasil dari penelitian dalam pengembangan E LKPD yang akan dilakukan serta mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dilakukan, penghitungan data yang di dapatkan hasil penelitian serta kajian produk di akhir.

Bab lima berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran dari skripsi yang telah ditulis.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian *Research and Development*

Secara sederhana penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk unggulan yang didahului dengan penelitian pendahuluan sebelum produk dikembangkan²⁰. Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) yang harus dilakukan secara sistematis²¹.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and Development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya²². Dapat diartikan bahwa *Research and Development* adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk yang sudah jadi menjadi produk baru yang terstandarisasi.

“Penelitian” dan “pengembangan” dalam pendidikan adalah model pengembangan dimana temuan hasil penelitiannya digunakan untuk merancang produk pembelajaran, yang kemudian secara sistematis diujicobakan dilapangan, dievaluasi dan disempurnakan sampai dihasilkannya suatu produk pembelajaran yang memenuhi

²⁰ Ryan Angga Pratama, “Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Fungsi di SMP Phatra Dharma 2 Balik Papan”, Dimensi, Vol.7, no.1, (2018), h.23

²¹ Qomario, Putri Agung, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran “, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol 5 Nomor 2 (2018). Hal. 242

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Jakarta: Alfabeta, 2017), h. 407

standarisasi tertentu yaitu efektif, efisien dan berkualitas²³. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.18 Tahun 2003, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap.

Borg and gall, menggunakan nama *Research and Development* / R&D yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Richey dan Kelin, menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan. Thiarağan menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan *Development Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan”.²⁴ Banyak sekali penjelasan-penjelasan tentang pengembangan *Research and Development* yang dikemukakan oleh para ahli yang menjadikan acuan penelitian dalam bidang pengembangan, lebih jelasnya pengertian tersebut sebagai berikut: “*Research dan Development*” bertanggung jawab dalam pengembangan produk dan pengawasan kualitas guna memenuhi kebutuhan pelanggan, sesuai dengan kemampuan produksi dan menjamin kualitas produk yang dihasilkan.

2. Langkah-langkah Penelitian

a. Robert Maribe Branch

²³ *Ibid*, h. 3

²⁴ Endang Widi W, “*Teori dan Praktik penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*,” (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 256

Robert Maribe Branch Mengembangkan instructional design (Design pembelajaran) dengan pendekatan (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).²⁵

Gambar 2.1
Konsep Pengembangan Media Robert
Maribe Branch (2009)



B. Bahan Ajar

1. Bahan Ajar

Bahan Ajar merupakan Segala bentuk bahan ajar yang digunakan guru membantu pendidik dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.²⁶ Bahan ajar sendiri ada yang terbentuk cetak dan non cetak bahan ajar cetak berupa handout, buku, E-LKPD, brosur, lembar kerja siswa, sedangkan bahan ajar non cetak meliputi bahan ajar audio seperti; kaset, radio, dan compact disc radio, bahan ajar visual seperti; CAI (Computer assisted instruction) dan bahan ajar berbasis Web (*web based learning*).²⁷ Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar sangat penting digunakan untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar dikelas dan menggunakan media yang beragam.

Menurut *National Centre for Competency Based Training* bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses

²⁵ Endang Widi W. h.263

²⁶ Hany Uswatun Nisa, Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas Media Publikasi Pada Bidang Pendidikan Dasar*, Vol.5, No.2, (2019), h.102.

²⁷ Qomario, Putry Agung, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Terampil*, Vol.5, No.2, (2018), h.241.

pembelajaran dikelas bahan yang dimaksud berupa bahan tertulis maupun tak tertulis.²⁸ Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahan ajar adalah seperangkat seperangkat materi yang tersusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau susunan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Menurut penjelasan diatas bahwa segala bentuk bahan ajar tertulis maupun tak tertulis yang digunakan untuk meringankan guru menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik bahan ajar memiliki manfaat pembuatan bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu; kegunaan bagi pendidik dan kegunaan bagi peserta didik.

a. Kegunaan Bagi Pendidik

Setidaknya ada tiga kegunaan pembuatan bahan ajar bagi pendidik, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pendidik akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Bahan ajar dapat diajarkan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat.
- 3) Menambah penghasilan bagi pendidik jika kasil karyanya diterbitkan.

b. Kegunaan Bagi Peserta Didik

Apabila bahan ajar tersedia secara bervariasi, inovatif, dan menarik maka paling tidak ada tiga kegunaan bahan ajar bagi peserta didik diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran lebih menarik
- 2) Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik, dan

²⁸ Sigit Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Pada Siswa SD/MI *Jurnal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*". Vol.1 no.1 (2017), h 126

- 3) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dipelajari.²⁹

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari bahan ajar E-LKPD untuk membantu guru melakukan kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik peserta didik lebih mudah memahami dan mengembangkan kreativitas peserta didik dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Tujuan Penyusunan Bahan Ajar

Tujuan bahan ajar disusun untuk sebagai berikut:

- a. Mengediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 atau lingkungan sosial peserta didik.
- b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar yang tidak membosankan dan menarik.
- c. Memudahkan guru melaksanakan tugas pembelajaran.

3. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi empat menurut Majid yaitu yang berupa bahan cetak yakni, bahan ajar menggunakan suara (audio), bahan ajar gambar yang bergerak atau film (visual), dan bahan ajar E-LKPD bahan ajar berupa teks materi pembelajaran yang dicetak LKPD adalah salah satu bahan ajar berbasis cetakan yang dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran teks berbasis cetakan ada enam unsur pokok bahan ajar yang perlu diperhatikan pada saat merancang bahan ajar yaitu: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong.³⁰ Bentuk-bentuk bahan ajar yaitu: handout, buku cetak, LKPD, lembar kerja peserta didik, brosur, leaflet, wallchart (papan pengumuman), foto/gambar, model maket, bahan ajar audio contohnya

²⁹ *Ibid*, h.126

³⁰ Meilan Arsanti, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religious Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA", Vol. 1 No. 2 (2018), h 47

seperti kaset, radio, piringan hitam, software 3D *page flip professional*, perangkat komputer, dan compact disc audio bahan ajar elektronik seperti software yang menggunakan 3D *page flip professional* melalui perangkat keras komputer adalah salah satu contoh LKPD interaktif seperti *compact discinteraktif*.³¹ Sehingga media yang dihasilkan mampu dengan efektif digunakan dimana saja.

C. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD atau disebut dengan Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar, lembar kerja peserta didik merupakan salah satu sumber belajar yang yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran LKPD disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan belajar mengajar, lembar kegiatan peserta didik biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas dalam menggunakan LKPD memudahkan pendidik dalam melaksanakan tugas pembelajaran bagi peserta didikan belajar mandiri dan belajar memahami serta menjalankan suatu tugas tertulis.³²

Berdasarkan intruksi Presiden (Inpres) nomor 1 Tahun 2010 tentang percepatan pelaksanaan prioritas pembangunan nasional presiden menginstruksikan bahwa terdapat nilai karakter yang harus ditanamkan kepada peserta didik yaitu: religious, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, gemar membaca, peduli lingkungan, tanggung jawab, peduli sosial. Karakter yang dipilih pada pengembangan LKPD ini yaitu jujur, kreatif, rasa ingin tahu, gemar membaca dan peduli lingkungan. Pada kurikulum 2013

³¹ *Ibid.*

³² Umbaryati, Pentingnya LKPD pada pendekatan Scientific pembelajaran matematika, H.221

LKS mengalami perubahan penyebutan menjadi LKPD, menurut Trianto LKPD adalah panduan yang digunakan peserta didik untuk melakukan pemecahan masalah. LKS dan LKPD memiliki pengertian yang sama, karena penelitian ini dilakukan disekolah yang menerapkan kurikulum 2013.³³

Lembar kerja peserta didik elektronik atau bisa disingkat E- LKPD merupakan salah satu jenis bahan ajar berbentuk cetak yang berupa lembar kerja peserta didik yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya karena didalamnya itu terdapat unsur suara dan gambar, lembar kerja peserta didik didalamnya terdapat ringkasan materi, soal-soal dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang memuat unsur teks, audio, dan audio visual yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai dengan maksud supaya membantu peserta didik belajar secara terarah.³⁴ Jadi LKPD merupakan lembaran-lembaran yang berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kerja peserta didik setidaknya memiliki judul, KD yang ingin dicapai. materi ajar yang telah dikemas sederhana sehingga peserta didik dapat mempelajari materi ajar secara mandiri. Dalam LKPD peserta didik akan mendapatkan materi, ringkasan, serta tugas-tugas yang berkaitan dengan materi. Selain dari pada itu, dalam LKPD peserta didik juga akan dapat menemukan arahan yang terstruktur dalam memahami materi yang diberikan.

Menurut Prastowo bentuk LKPD (Lembar kerja peserta didik) terdapat lima macam, yaitu:

1. LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep.
2. LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan

³³ Rosalia Dyah Widiya Sari, Dewi Rahimah, Dela Maulidia, Efektifitas lembar kerja peserta didik (LKPD) tematik integrative berbasis pendidikan karakter pada tema lingkungan sahabat kita materi statistika untuk sekolah dasar kelas V, Jurnal penelitian pembelajaran matematika disekolah, Vol. 1, No. 2 (2017), h. 108

³⁴ Ermelida Yosea Awe, Maria Imelda Ende, Pengembangan Lembar Kerja siswa Elektronik untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa p[ada tema daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IV SDI Rutosoro di kabupaten ngada. (Jurnal Didika Vol. V, No. 2 (2019), h.51

3. LKPD sebagai panutan belajar
4. LKPD yang berfungsi sebagai penguatan dan LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk pratikum.³⁵

Lembar kerja ini dimaksudkan untuk mengaktifkan peserta didik, membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan konsep, menjadi alternatif cara penyajian materi pelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik serta dapat memotivasi dan sebagai panutan peserta didik.

Menurut Prastowo dalam menyiapkan lembar kerja peserta didik terdapat beberapa langkah yang perlu dilakukan:

- a. Melakukan Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi-materi yang akan diperlukan untuk sebuah LKPD. Dalam melakukan analisis dapat dianalisis dengan melihat materi pokok, pengalaman belajar dari materi yang akan diajarkan, dan juga dari indikator kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

- b. Menyusun peta kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis dan urutan LKPD-nya juga dapat dilihat, Urutan LKPD ini sangat dibutuhkan dalam menentukan sebuah prioritas penulisan.

- c. Menentukan judul-judul LKPD

Judul LKPD dapat ditentukan atas dasar kompetensi-kompetensi dasar, materi-materi pokok atau pengalaman belajar yang terdapat dalam sebuah kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dijadikan judul LKPD apabila kompetensi dasar tersebut tidak terlalu besar, sedangkan besarnya sebuah kompetensi dasar dapat dideteksi dengan cara apabila diuraikan kedalam sebuah materi pokok (MP) mendapatkan maksimal 4 materi pokok (MP).

³⁵ Luthfi Aidin, Nanik Indahwati, dkk, Pengembangan Aplikasi Lembar Kerja Peserta Didik LKPD PJOK Berbasis Android Pada Sekolah Menengah Kejuruan, Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online), Vol. 3 No. 2 (2019), h. 230

d. Penulisan LKPD

Penulisan sebuah LKPD yang baik dan dapat menunjang pembelajaran peserta didik terdapat beberapa syarat berupa perumusan kompetensi dasar (KD), penentuan alat penilaian, menyusun materi, dan menentukan struktur Lembar kerja peserta didik.³⁶ Berdasarkan penjelasan mengenai langkahlangkah pembuatan lembar kerja peserta didik atau LKPD, sebaiknya diperhatikan dengan jelas dan seksama. Karena dalam pembuatan LKPD ini diharapkan para peserta didik dapat lebih memahami materi ajar yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga paserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan membuat peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Dalam sebuah pembuatan LKPD tidak hanya asal membuat tanpa memahami mengenai LKPD, sehingga dalam pembuatan LKPD yang baik diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dibawah ini akan dijelaskan mengenai fungsi, manfaat, dan kegunaan LKPD.

1. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

1. Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
2. Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.
3. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
4. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.³⁷

³⁶ Lia Hariski Rahmawati, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scientific Approach* Pada Mata Pembelajaran Adminitrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang, Jurnal Pendidikan Adminitrasi Perkantoran (JPAP), Vol. 8 No. 3, (2020), h. 507

³⁷ Miqro' Fajari Lathifah, Dkk, " Efektifitas LKPD Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemic Covid-19 Untuk Guru Di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan, Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, Vol 4 (2), (2021), h.26

2. Tujuan penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik LKPD

1. Sebagai alternatif pendidik untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu.
2. Dapat mempercepat proses belajar mengajar dan hemat waktu mengajar
3. Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas karena peserta didik dapat menggunakan alat bantu secara bergantian
4. Melatih kemandirian belajar peserta didik
5. Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.³⁸

3. Kegunaan LKPD Bagi Kegiatan Pembelajaran

Menurut Darmojo dan Kaligis, menyebutkan bahwa mengajar dengan menggunakan LKPD dalam proses belajar mengajar memberikan manfaat antara lain:

1. Memudahkan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, misalnya dalam mengubah kondisi belajar mengajar yang berpusat kepada guru menjadi berpusat ke peserta didik, pada proses pembelajaran yang berpusat ke pendidik akan terjadi interaksi satu arah yang dimana pendidik menerangkan, mendikte dan memerintahkan sedangkan peserta didik hanya akan mendengar, mencatat dan mematuhi perintah dari pendidik
2. Manfaat LKPD dapat membantu pendidik untuk dapat menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kerja kelompok.
3. LKPD dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan sikap ilmiah serta membangkitkan minat peserta didik.³⁹

³⁸ Luthfi Aidin, *Op.cit*, h. 230

³⁹ Reny Kristyowati, *Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan*, (2018), h. 284

4. Keunggulan LKPD

Steffen Peter Ballstaedt dalam Andi, memaparkan bahwa apabila LKPD disusun secara baik maka akan mendatangkan keunggulan sebagai berikut:

1. Mudah digunakan
2. Praktis serta memiliki berbagai fitur yang dapat membuat LKPD menjadi lebih menarik.
3. Pada LKPD pendidik dapat memuat materi, video, pembelajaran, link, audio dan berbagai macam jenis soal seperti soal pilihan ganda, isian jawaban LKPD.⁴⁰

Dengan keunggulan yang terdapat dalam LKPD maka pembelajaran yang berjalan diharapkan dapat lebih aktif. Karena dengan mudah digunakan peserta didik juga diharapkan untuk lebih kreatif dan bersifat mandiri dalam memahami suatu konsep.

5. Kelemahan LKPD

Selain keunggulan, LKPD juga memiliki kelemahan yaitu:

1. Jika petunjuk penggunaan LKPD kurang sesuai, maka peserta didik akan kesulitan menggunakan LKPD tersebut.

Pembuktian secara langsung dengan melakukan praktikum dan percobaan membutuhkan alat-alat yang memadai dan waktu yang panjang.⁴¹ Untuk meminimalisir kelemahan dalam LKPD maka dalam pembuatan LKPD harus betul-betul memperhatikan KD serta indikator ketercapaian belajar. Serta Pendidik harus lebih aktif dan pandai mengambil perhatian para peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. 3D Page Flip Professional

1. Pengertian 3D Page Flip Professional

3D Page flipp Professional adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menkonversikan file PDF kehalaman

⁴⁰ Miqro' Fajari Lathifah, dkk, Op.Cit, h. 29

⁴¹ *Op.Cit*, h. 302

publikasi digital software ini dapat mengubah menjadi file PDF menjadi tampilan yang lebih menarik seperti layaknya sebuah buku tidak hanya itu 3D *Page flip Professional* membuat file PDF menjadi sebuah majalah ataupun komik, LKPD bahan ajar, katalog perusahaan, dan sebagainya dengan menggunakan *software* agar tampilan media lebih variatif, tidak hanya berupa teks, *software* ini juga di tampilkan dengan video, gambar, dan audio juga bisa dibubuhkan dalam *software* ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.



Tampilan Pembuka 3D Pageflip Professional



Gambar 2.3

Tampilan Awal 3D Pageflip Professional



Gambar 2.4
Tampilan Dalam 3D Pageflip Professional

3D Page flip Professional kita dapat menambahkan file-file, gambar, PDF, SWF, dan file video yang berformat FLV Dan MP4, sedangkan keluaran atau *output* dari *Software-LKPD* digunakan format yaitu HTML, EXE, ZIP, dan APP, Sedangkan output IT kita bisa mengupload ke *website* dan dilihat secara *online*, *output* sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD paket itu berbentuk seperti format ZIP untuk lebi cepatnya kita mengunggah langsung ke Email dan output berupa Aplikasi dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lainnya⁴². Dari beberapa kriteria dan prinsip media yang dibahas teori media berbasis komputer maka peneliti memilih produk LKPD elektronik yang menggunakan aplikasi 3D Page flip Professional yang dapat digunakan sebuah media untuk membantu peserta didik memotivasi untuk belajar dan di kembangkan untuk menarik perhatian peserta didik yang di aplikasikan di dalam proses pembelajaran.

Menurut Rizqi 3D Page Flip adalah sebuah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat

⁴² Sohibun,Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visrtual Class Berbantuan Googledrive, Jurnal tadris tarbiyah dan keguruan. Vol.2 no.2 desember 2017 h 112

produk seperti LKPD, bahan ajar, handout, dan majalah elektronik dengan efek 3D perangkat lunak ini mampu menubah bahan ajar berbentuk power point berbentuk *ebook 3D flash* dengan berbagai format seperti *Exe, Zip, Html, 3D, screen saver* dan lainnya dengan bahan ajar berbentuk 3D *flash* ini akan member nuansa baru dalam proses pembelajaran di kelas dengan perangkat lunak ini guru dan peserta didik diharapkan dapat membaca dengan berbagai sudut efek 3D perangkat lunak *3D Page Flip* juga menyediakan berbagai perangkat lunak dokumen yang tersedia di aplikasi *3D Page Flip*.⁴³ Seperti halnya yang kita ketahui bahwa software ini memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar bersifat fleksibel dan digunakan berbagai macam platform.

3D Page flip Professional adalah pengembangan dari sebuah model buku elektronik yang digunakan untuk bahan ajar yang diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi *software* tentang serangkaian gambar-gambar tersebut akan bergerak dan berpindah-pindah halaman dapat dilakukan dengan melakukan drag seperti jari kita yang membalik sebuah halaman buku yang beriringan dengan proses dragging halaman terlipat secara real seperti kertas yang diteukuk dengan bentuk yang memanfaatkan efek perpidahan halaman yang diharapkan dapat menarik perhatian dan memotivasi belajar peserta didik.⁴⁴ Sehingga peserta didik memiliki ketertarikan lebih terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

3D Page Flip Professional sebagai LKPD elektronik dapat diartikan sebagai teks yang berbasis *software* yang digabungkan menjadi sebuah produk LKPD elektronik yang didalamnya adalah sebuah *software* yang dinamakan *computer*

⁴³ Rizqi Amalia, "Pengembangan Buku Pintar Elektronik Berbasis 3D Page Flip Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al-Kamillah Banyuwami", (Skripsi, Prodi Kurikulum dan Teknologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang: 2019), h.28

⁴⁴ Bagus Putra Hari sermadi, "Penereapan Inovasi flip book sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pengenalan PHP kelas XI RPL Di SMK Negeri 2 Mojokerto pendidikan teknologi informasi fakultas teknik Universitas Negeri" i Surabaya//Jurnal IT edukasi Volume 01 no 02, 2016, (Surabaya: Tersedia Di Online Di Download Pada Tanggal 27 Januari 2018), h. 2

management system (CMS) Sebagai tempat mengajarkan materi dari berbagai situs internet seperti youtube, Google, Email dan lainnya yang berkaitan dengan *software* komputer yang kemungkinan untuk megajiakan sebuah informasi dari jarak jauh yang disajikan dalam video dan *Quiz management system* yang disajikan melaui penilaian otomatis berbasis pembelajaran computer.⁴⁵ Oleh sebab itu bahan ajar yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan dapat diakses dimanapun.

2. Tujuan Pembuatan *Software* LKPD Eletronik

Bahan Ajar mempunyai dua komponen yaitu *software* dan *hardware*. Menurut Suryatmo dan Rusmadi, perangkat lunak *software* merupakan suatu komponen system komputer yang berupa program atau intruksi untuk mengontrol suatu system dari pengertian ini tujuan untuk merancang *software* yaitu:

- a. Untuk memperoleh biaya produksi perangkat lunak yang murah.
- b. Menghasilkan perangkat lunak kinerjanya yang tinggi, handal, cepat dan tepat waktu.
- c. Menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja berbagai jenis *platform*.
- d. Menghasilkan perangkat lunak yang biyaya perawatanya rendah.⁴⁶

Bahan ajar yang dihasilkan diharapkan mampu menunjang pendidikan secara maksimal dan lebih efektif.

E. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang telah dirancang merupakan isi atau muatan kurikulum dan harus diketahui oleh pendidik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Bahan Ajar multimedia interaktif

⁴⁵ Suryoso dan Sabar Nur Rohman, *Pengembangan Modul elektronik berbasis Website Format Mobile version sebagai media pembelajaran fisika dapat diakses memlaui smartphone platform Android Fakultas Matematika dan Prodi Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, (Yogyakarta:Tersedia Di online)

⁴⁶ Eka Septarina Wulandari, *Salimin bahar, Perangkat Lunak(software) Bantu pengelolaan data produksi crumb rubber PT Badja Baru Palembang*, *jurnal teknologi dan informatika (TEKNOMATIKA)*, Vol. 2 No. 3 (September 2019), h. 217

ini membahas materi tema 6 yaitu Cita-citaku, pada tema ini terdapat 3 subtema yaitu :

1. Aku dan Cita-Citaku
2. Hebatnya Cita-Citaku
3. Giat Berusaha Meraih Cita-Cita

F. Kompetensi Capaian Pembelajaran Tema6 Cita- Citaku

Tema 6 Cita-Citaku

➤ SUB TEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur. Disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman,guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual dan cara mengamati (mendengar, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR

PPKN

- 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari
- 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari

Bahasa Indonesia

- 2.6** Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan
- 4.6** Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

IPA

- 3.2** Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.2** Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya

IPS

- 3.1** Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatannya sumber daya alam untuk mensejahterakan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1** Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatannya sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Seni Budaya dan Prakarya

- 3.2** Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada
- 4.2** Menyanyikan lagu dan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.

➤ SUB TEMA 2 HEBATNYA CITA-CITAKU

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, Disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman,guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual dan cara mengamati (mendengar, melihat dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

KOMPETENSI DASAR

PPKN

- 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari
- 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari

Bahasa Indonesia

- 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan
- 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

IPA

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya

IPS

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatannya sumber daya alam untuk mensejahterakan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatannya sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Seni Budaya dan Prakarya

3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah

4.2 Meragakan gerak tari kreasi daerah

➤ **SUB TEMA 3 GIAT BERUSAHA MERAH CITA-CITAKU** **KOMPETENSI INTI**

- 1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- 2 Menunjukkan perilaku jujur, Disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman,guru, dan tetangga.
- 3 Memahami pengetahuan factual dan cara mengamati (mendengar, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4 Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR

PPKN

- 1.3** Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
- 2.3** Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 3.3** Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari
- 4.3** Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari

Bahasa Indonesia

- 3.6** Menggali isi dan amanat puisiyang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan
- 4.6** Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

IPA

- 3.2** Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.2** Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya

IPS

- 3.1** Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatannya sumber daya alam untuk mensejahterakan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1** Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatnya sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Seni Budaya dan Prakarya

- 3.4** Mengetahui karya seni rupa teknik temple.
- 4.4** Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.

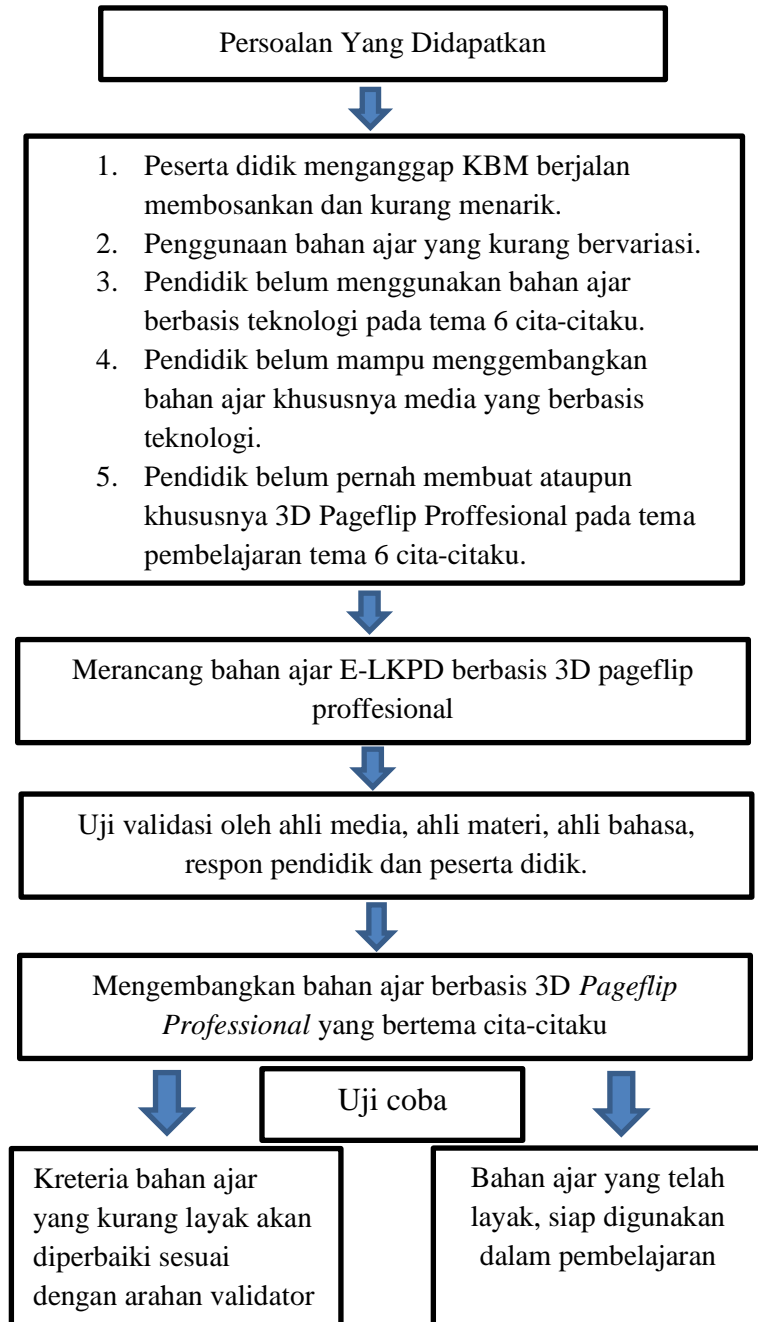
G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa bahan ajar suatu unsur yang sangat penting dalam menunjang peroses pembelajaran dan membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dalam belajar.

Bahan ajar juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik dan terpercaya.memudahkan penafsiran materi dan mendapatkan informasi. Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik supaya merangsang peggunaan tertarik menjelajah seluruh program sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung didalamnya dapat terserap dengan baik. Materi yang terkandung didalamnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyaj manfaat. Dalam menggambarkan alur

pemikiran disini penulis dapat menggambarkan melalui kerangka berfikir dibawah ini

Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Pengembangan dalam hal ini adalah pembuatan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* dengan menggunakan model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan disusun dengan urutan kegiatan dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Model ini terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementatiton*, (4) *evaluation*.

Tahap *Analysis* (analisis) ialah langkah identifikasi masalah yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan menganalisis permasalahan terhadap media yang dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik. *Design* (Perancangan) memuat rancangan dalam pembuatan produk, mulai dari menyusun materi, menentukan *design* produk. *Development* (Pengembangan) yaitu kegiatan mengembangkan rancangan menjadi sebuah produk dan menguji kevalidannya. Mulai dari pembuatan, validasi hingga revisi media. *Implementation* (Implementasi) yaitu tahap dimana produk yang telah validasi dan dinyatakan layak akan diujicobakan kepada peserta didik. Kemudian melakukan uji coba pendidik diminta mengisi kuisioner untuk mengetahui respon pendidik terhadap E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah peneliti kembangkan. *Evaluation* (evaluasi) yakni langkah untuk mengukur kualitas dari produk yang telah dikembangkan.⁴⁷ Pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang

⁴⁷ Asro Nur Aini, dkk, "Pengembangan Media Pmbelajaran Matematika Materi Transportasi Berbantuan *Sparkol*, *Jurnal UNION*, Vol 6 No 3 (November 2018), h.290

dikembangkan berdasarkan hasil validasi 6 ahli (materi dan media) dan respon pendidik.

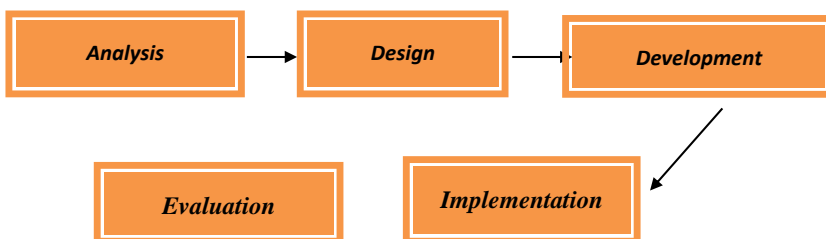
B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan diadakan di SDN 1 Harapan Jaya, Kecamatan: kota Bandar Lampung, pada tanggal 16 April 2021, MIN 6 Bandar Lampung pada tanggal 17 April 2021 dan SD IT Insan Taqwa Lampung, pada tanggal 27 Juli 2021.

Peneliti memilih sekolah-sekolah tersebut dikarenakan berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara peneliti terhadap sekolah tersebut masih ada kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam proses pembelajaran dan menyampaikan materi serta soal-soal latihan secara *online*.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Adapun prosedur dalam penelitian dan pengembangan, sebagai berikut :



Gambar 3.1
Prosedural Model ADDIE

1) Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis kegiatan yang dilakukan antara lain: (1) menganalisis kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, (2) menganalisis karakteristik peserta didik berkenaan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, (3) menganalisis materi yang relevan sesuai kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

2) Perencanaan (*Design*)

Desain dari Bahan Ajar E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* difokuskan pada tiga kegiatan yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik, usia peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap pengumpulan data dari para validator serta memuat hasil kelayakan pengembangan Bahan Ajar berupa E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*. Hasil tersebut didapat dari perhitungan validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon pendidik.

4) Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap pengujian Bahan Ajar E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*. Pada tahap ini diuji cobakan kepada pendidik kelas IV. Peneliti hanya menggunakan respon pendidik sebagai bahan evaluasi karena keadaan saat ini yang tidak memungkinkan untuk mendapatkan respon peserta didik karena sebagian besar sekolah di Bandar Lampung menggunakan pembelajaran via online.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan evaluasi yaitu dengan melihat hasil penelitian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon pendidik. Berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan berdasarkan penilaian yang telah dilakukan.⁴⁸

D. Definisi Operasional

1. Bahan Ajar

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Bahan Ajar merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan

⁴⁸ Rista Karisma, dkk, "Pengembangan Audio Visual pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2, *Jurnal Penelitian&Pengembangan Pendidikan*, Vol 3 No 3, (2019), h. 220

pembelajaran.⁴⁹ Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely memaparkan, bahwa secara garis besar dapat membantu proses pembelajaran serta membangun pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam hal ini pendidik, buku teks, serta lingkungan sekolah adalah bahan ajar. Secara lebih spesifik pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung dimaknai sebagai alat-alat bantu untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Bahan Ajar merupakan sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan memegang peranan penting dalam dunia pendidikan.⁵⁰ Pemakaian Bahan Ajar akan berdampak pada kegiatan peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar.⁵¹ Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai penyampaian informasi dari sumber (pendidik) kepada penerima (peserta didik). Dalam proses belajar mengajar peserta didik akan terlibat langsung dalam situasinya serta menggunakan pikirannya untuk memecahkan masalah sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah salah satu bahan ajar yang mampu membantu proses belajar mengajar berbasis komputer. Multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna secara individual dirancang untuk proses belajar mandiri. Penggunaan multimedia sebagai bahan ajar memiliki manfaat yaitu dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih luas, membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar, dan pembelajaran menjadi lebih aktif dan

⁴⁹ Muhammad Istiqlal, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol 2 No 1, (2018), h. 44

⁵⁰ Widodo, "Selection Of Learning Media Mathematics For Junior School Student", *Turki Jurnal Of Educationa Technology*, Vol 17 No 1 (2018), h.154

⁵¹ Widodo, dkk, "Improving Mathematical Problem Solving Skills Through Visual Media" *Jurnal Physics: Conference Series*, Vol 948 No 1, h.2

efektif.⁵² Multimedia interaktif peserta didik akan sangat terbantu dalam memahami suatu konsep atau materi yang abstrak karena materi akan dikonkritkan melalui multimedia interaktif.⁵³

Multimedia interaktif memberikan reaksi seperti menampilkan gambar, memutar video, menjalankan animasi, menampilkan tulisan, memberikan efek suara, mengeksekusi program, menyimpan data, mengaktifkan program lain, dan lain sebagainya.⁵⁴ Oleh karena itu dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran menjadi praktis namun tetap tersampaikan materi yang diajarkan. Pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif merupakan kombinasi dari tiga unsur yaitu suara, gambar dan tulisan. Dengan menggunakan multimedia interaktif dirasa mampu memberikan rangsangan bagi daya pikir dan indra dari peserta didik sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan motivasi dalam belajar.

3. *3D Page Flipp Professional*

3D Page flipp Professional adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menkonversikan file PDF kehalaman publikasi digital software ini dapat mengubah menjadi file PDF menjadi tampilan yang lebih menarik seperti layaknya sebuah buku tidak hanya itu 3D *Page flip Professional* membuat file PDF menjadi sebuah majalah ataupun komik, LKPD bahan ajar, katalog perusahaan, dan sebagainya dengan menggunakan *software* agar tampilan media lebih variatif, tidak hanya berupa teks, *software* ini juga di tampilkan dengan video, gambar, dan audio juga bisa dibubuhkan dalam *software* ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.

⁵² Lukman Arief Novianto, I Nyoman Sudana, Agus Wedi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA Untuk Kelas IVIII SMP Wahid Hasyim", *Jurnal JKTP*, Vol 1 NO 3, (2018), h.258

⁵³ Herman Dwi Surjono, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY, 2017), h.43

⁵⁴ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h. 43

Page flip Professional kita dapat menambahkan file-file, gambar, PDF, SWF, dan file video yang berformat FLV dan MP4, sedangkan keluaran atau *output* dari *Softwar E-LKPD* digunakan format yaitu HTML, EXE, ZIP, dan APP, Sedangkan *output* IT kita bisa mengupload ke *website* dan dilihat secara *online*, *output* sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD paket itu berbentuk seperti format ZIP untuk lebih cepatnya kita mengunggah langsung ke Email dan output berupa Aplikasi dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lainnya⁵⁵. Dari beberapa kriteria dan prinsip media yang dibahas teori media berbasis komputer maka peneliti memilih produk LKPD elektronik yang menggunakan aplikasi 3D *Page flip Professional* yang dapat digunakan sebuah media untuk membantu peserta didik memotivasi untuk belajar dan di kembangkan untuk menarik perhatian peserta didik yang di aplikasikan di dalam proses pembelajaran. Menurut Rizqi 3D *Page Flip* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat produk seperti LKPD, bahan ajar, handout, dan majalah elektronik dengan efek 3D perangkat lunak ini mampu menubah bahan ajar berbentuk power point berbentuk *ebook* 3D *flash* dengan berbagai format seperti *Exe*, *Zip*, *Html*, 3D, screen saver dan lainnya dengan bahan ajar berbentuk 3D *flash* ini akan member nuansa baru dalam proses pembelajaran di kelas dengan perangkat lunak ini guru dan peserta didik diharapkan dapat membaca dengan berbagai sudut efek 3D perangkat lunak 3D *Page Flip* juga menyediakan berbagai perangkat lunak dokumen yang tersedia di aplikasi 3D *Page Flip*.⁵⁶ Seperti halnya yang kita ketahui bahwa *software* ini memiliki

⁵⁵ Doni Sugianto, *et.al*, " *Modul pirtual multimedia flip book dasar Teknik Digital program Studi teknik elektro fakultas pendidikan teknologi dan kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia*", 2019, (Bandung: Jurnal INVOTEC Volume I X), h. 103-104.

⁵⁶ Rizqi Amalia, "Pengembangan Buku Pintar Elektronik Berbasis 3D Page Flip Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al-Kamillah Banyuamik", (Skripsi, Prodi Kurikulum dan Teknologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang: 2019), h.28

kemampuan untuk membuat bahan ajar bersifat fleksibel dan digunakan berbagai macam platform.

4. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang telah dirancang merupakan isi atau muatan kurikulum dan harus diketahui oleh pendidik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Bahan Ajar multimedia interaktif ini membahas materi tema 6 yaitu Cita-citaku, pada tema ini terdapat 3 subtema yaitu :

- a. Aku dan Cita-Citaku
- b. Hebatnya Cita-Citaku
- c. Giat Berusaha Meraih Cita-Cita

E. Pengumpulan Data

1) Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dengan tujuan agar data yang diperoleh benar-benar akurat dan relevan serta dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan penelitian yang diharapkan. Instrumen dalam penilaian yang dibuat oleh penulis mengacu pada Standar Penilaian Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data, sebagai berikut:

a. Validasi Materi

Instrumen validasi materi memuat langkah dalam menguraikan ketepatan: kurikulum, isi, dan penyajian.

b. Validasi Media

Lembar validasi bahan ajar membahas mengenai penjabaran dalam menilai dari aspek: desain layout, teks, animasi dan audio.

c. Angket Respon Pendidik

Untuk mengetahui respon pendidik terhadap Bahan Ajar E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang peneliti kembangkan layak/tidak.

2) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* pada Kelas IV SD/MI sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan untuk mendapatkan informasi yang disajikan. Pada proses pengamatan, evaluator berpartisipasi dan berinteraksi dengan responden yang dinilai untuk mendapat data atau informasi yang muncul dari yang bersangkutan⁵⁷ Kegiatan observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV SDN 1 Harapan Jaya, SD IT Insan Taqwa Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan Bahan Ajar berbentuk E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*. Wawancara dilakukan secara terstruktur oleh karena itu, peneliti telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang kemudian dijawab oleh narasumber. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan wawancara disini hanya digunakan pada saat pra penelitian.

c. Angket

Untuk mendapatkan informasi evaluatif lembar angket atau kuesioner adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang pertanyaan tersebut diisi oleh responden secara tertulis.⁵⁸ Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan/penyataan tertulis kepada responden. Angket digunakan untuk penilaian media yang diisi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 401

⁵⁸ *Ibid.*

pendidik yang bertujuan untuk menilai kelayakan Bahan Ajar berupa E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengukuran data tertulis atau tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan video saat melakukan uji coba produk.

F. Validasi Data

1) Validasi Instrumen

Bahan Ajar berupa komik diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang lebih praktis dan menarik sekaligus menjadi sumber informasi bagi pendidik sehingga saat proses belajar mengajar di kelas peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Uji coba produk digunakan pada saat mengetahui tingkat produk yang sudah dirancang. Uji coba produk penelitian dan pengembangan yakni, sebagai berikut :

- a. 2 dosen yang memahami bidang media sebagai ahli media.
- b. 2 dosen yang memahami bidang materi sebagai ahli materi.
- c. 2 dosen yang memahami bidang materi sebagai ahli bahasa.
- d. 2 pendidik di kelas IV SD/MI.

Model ini dipilih karena sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu yang bersifat menganalisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data didapatkan untuk memperoleh kelayakan dari pengembangan E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* pada tema cita-citaku untuk kelas IV SD/MI. Hasil analisis data yang diperoleh sebagai acuan peneliti dalam memperbaiki produk. Penelitian *Research and Development* menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif digunakan dalam membentuk tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan E-LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* sebagai bahan ajar. Petunjuk dari kuesioner adalah data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkriteria 5 fase lalu dianalisis menggunakan perhitungan persentase skor item.

Tabel 1
Skala Likert

Skor	Analisis Kuantitatif
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Dalam menentukana hasil presentase perhitungan dari penilaian masing-masing validasi ahli materi dan ahli media tersebut kemudian dicari rata-rata untuk mengetahui kevalidasian dan kelayakan dari Bahan Ajar yang dikembangkan. Hasil penilaian skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : p = Angka persentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari jumlah subjek uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan kritik dan saran dari penggunaan media tersebut.⁵⁹

⁵⁹ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2017),

Tabel 2
Tabel Skala Kelayakan⁶⁰

Skor	Kriteria
0% – 20%	Tidak Layak
21% – 40%	Kurang Layak
41% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak
81% – 100%	Sangat Layak

Apabila persentase kelayakan mencapai $\geq 61\%$ maka produk dapat dikatakan layak. Penilaian layak atau tidaknya persentase hasil dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan bahan ajar menjadi lebih baik.

⁶⁰ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: CV Alfabeta, 2014), h.71

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi keefektifitas produk tersebut.⁶¹ Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu. Penelitian dilakukan pada tema 6 cita- citaku. Penelitian dan pengembangan ini adalah E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* dengan jumlah responden sebanyak 27 peserta didik Kelas IV di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung, di sekolah SD IT Insan Taqwa Lampung dengan responden sebanyak 36 peserta didik dan 38 peserta didik Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung. Hasil penelitian dan pengembangan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* diuraikan berdasarkan langkah-langkah dari model ADDIE. Data hasil penelitian, sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil tahap pendefinisian meliputi kegiatan sebagai berikut: melakukan analisis materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran. Analisis kebutuhan peserta didik menganalisis dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan wawancara pendidik Wawancara pendidik. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perlu atau tidak bahan ajar untuk dikembangkan.

Proses pembelajaran di SDN 1 Harapan Jaya, SD IT Insan Taqwa Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung masih menemui kendala. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas 4 SDN 1 Harapan Jaya, SD IT Insan Taqwa Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung. Untuk aplikasi 3D *page flip professional* belum dikembangkan ditingkat sekolah dasar

⁶¹ Sugiyono., *Op.Cit*, h. 407

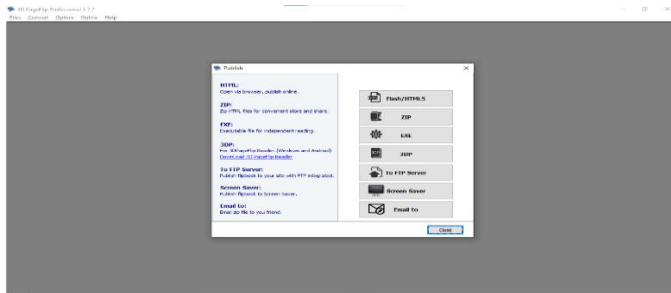
dan pembelajaran computer hanya dilakukan pada mata pelajaran TIK saja. Di sekolah SD IT Insan Taqwa Lampung dalam masa pandemi sekarang ini anak-anak membutuhkan bahan ajar yang menarik minat peserta didik sehingga membantu peserta didik secara online. Sedangkan hasil dari wawancara terhadap guru di MIN 6 Bandar Lampung peserta didik umumnya menggunakan buku cetak dan media yang belum dimanfaatkan secara maksimal dan tidak ada elektronik LKPD menggunakan aplikasi *3D Page Flip Proffesional*. Melihat perkembangan teknologi yang semakin maju dan semakin banyak orang yang memakai teknologi dari kalangan anak-anak sampai kalangan dewasa menggunakan teknologi yang semakin canggih seperti handpone, laptop, maupun alat elektronik lainnya.

Aplikasi *3D Page Flip Proffesional* merupakan salah satu aplikasi untuk menyajikan tampilan pada pembelajaran agar terkesan menarik untuk peserta didik sehingga meningkatkan rasa semangat belajar, apabila peserta didik tertarik mempelajari materi lewat media yang dikembangkan maka peserta didik lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran. Analisis media penilaian dari pendidik setelah melihat produk *3D Page Flip Proffesional* bahwa media tersebut dikatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas 4. Tampilan yang terdapat pada media pembelajaran tersebut sangat menarik perhatian peserta didik dan mampu membuat peserta didik semangat untuk menggunakan media tersebut

Gambar 4.3
Tampilan membuat proyek 3D *pageflip Professional*



Gambar 4.4
Tampilan desain awal 3D *pageflip Professional*



Gambar 4.5
Tampilan publish 3D *pageflip Professional*

- 1) Mencari gambar yang relevan.
- 2) Menggabungkan materi dengan gambar.
- 3) *Convert/publish* ke format PDF.
- 4) E LKPD dapat digunakan didalam berbagai perangkat.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini memuat hasil kelayakan yang telah di validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, respon pendidik dan respon peserta didik.

1. Validasi Desain Produk (Draft I)

E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* dengan materi tema 6 cita- citaku telah selesai disusun, maka tahap selanjutnya yaitu dilakukan validasi dengan bantuan para ahli. Dalam pengembangan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* ini dibutuhkan 6 ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media dan 2 ahli bahasa. Setelah di validasi dan mendapatkan data draft I dan II dan mendapatkan saran serta masukan terhadap produk yang dikembangkan maka tahap selanjutnya yaitu di revisi atau diperbaiki sebelum diujicobakan kepada pendidik dan peserta didik. Validasi produk berupa E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* dilakukan oleh dosen ahli dan pendidik untuk mendapatkan penilaian, masukan dan saran untuk penyempurnaan pada produk yang peneliti kembangkan.

a) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh dosen PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd dan Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd dengan 3 aspek penilaian kebahasaan, rekayasa perangkat lunak dan tampilan audio visual. Hasil data validasi media draft 1 dapat dilihat pada Tabel 6 dan 7, sebagai berikut:

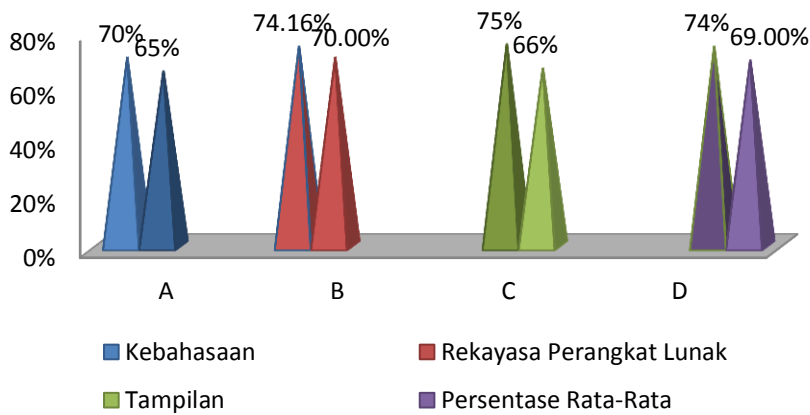
Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media 1

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Kebahasaan	7	10	70%	Layak
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	44	60	74,16%	Layak
3	Tampilan	30	40	75%	Layak
	Jumlah total	81			
	Skor Maksimal	110			
	Persentase Rata-Rata	74%			
	Kategori	Layak			

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media 2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Kebahasaan	7	10	65%	Layak
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	42	60	70%	Layak
3	Tampilan	26	40	66%	Layak
	Jumlah total	75			
	Skor Maksimal	110			
	Persentase Rata-Rata	69%			
	Kategori	Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil validasi dari 2 validator media diatas, sebagai berikut:



Gambar 4.6 Diagram Hasil Validasi Media

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh dosen PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yaitu ibu Yuli Yanti, M.Pd dan Ibu Diah Rizky, S.Pd dengan 4 aspek penilaian yang meliputi aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi dan kemampuan media dalam mendorong keingintahuan peserta didik. Hasil data validasi materi draft 1 dapat dilihat pada Tabel 8 dan 9, sebagai berikut:

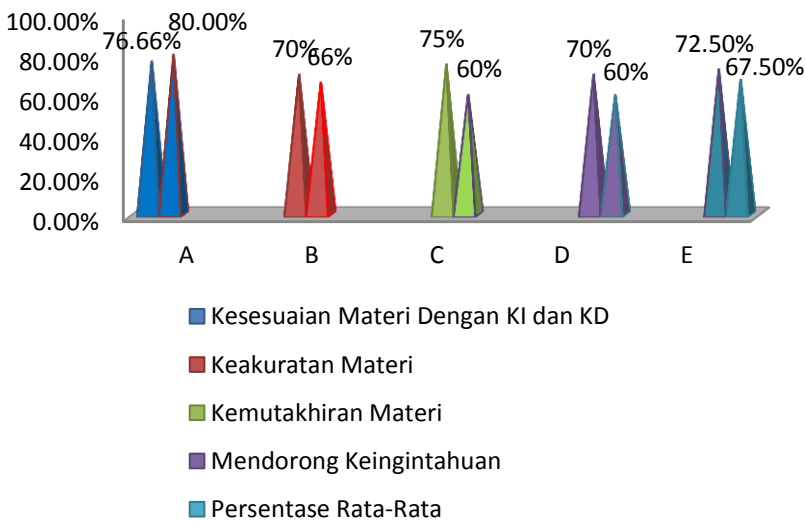
Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Kesesuaian Materi Dengan KI dan KD	12	15	76,66%	Layak
2.	Keakuratan Materi	17	25	70%	Layak
3	Kemutakhiran Materi	7	10	70%	Layak
4	Mendorong Keingintahuan	7	10	70%	Layak
	Jumlah total	43			
	Skor Maksimal	60			
	Persentase Rata-Rata	72,50%			
	Kategori	Layak			

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi 2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Kesesuaian Materi Dengan KI dan KD	12	15	80%	Layak
2.	Keakuratan Materi	17	25	66%	Layak
3	Kemutakhiran Materi	6	10	60%	Cukup Layak
4	Mendorong Keingintahuan	6	10	60%	Cukup Layak
Jumlah total		41			
Skor Maksimal		60			
Persentase Rata-Rata		67,5%			
Kategori		Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil validasi dari 2 validator materi diatas, sebagai berikut:



Gambar 4.7 Diagram Hasil Validasi Materi

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ini dilakukan oleh dosen PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yaitu Ibu Era Octafiona, M.Pd dan Bapak Dr. Nasir, M.Pd dengan 5 aspek penilaian yang meliputi aspek-aspek Lugas , Komunikatif, Dialogis dan interaktif, Relevansi terhadap perkembangan peserta didik dan Relevansi terhadap kaidah tata bahasa. Hasil data validasi bahasa draft 1 dapat dilihat pada Tabel 10 dan 11, sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1

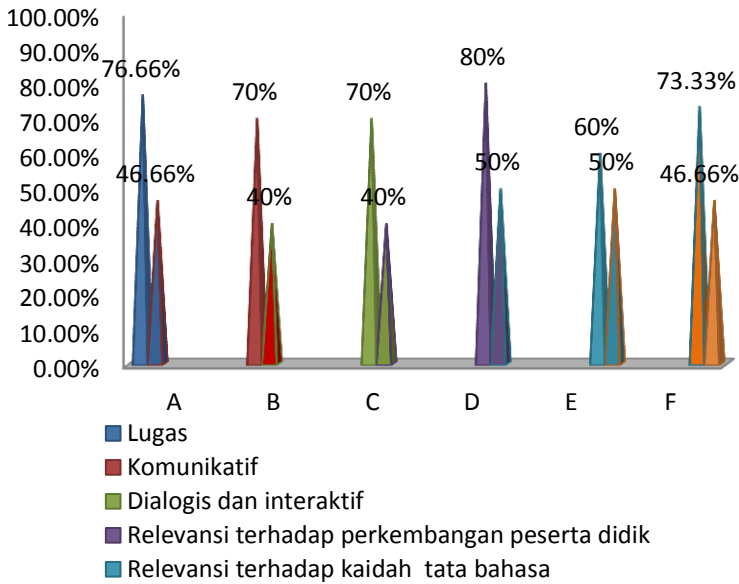
No	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Lugas	12	15	76,66%	Layak
2.	Komunikatif	3	5	70%	Layak
3	Dialogis dan interaktif	3	5	70%	Layak
4	Relevansi terhadap perkembangan	8	10	80%	Layak

	peserta didik				
5	Relevansi terhadap kaidah tata bahasa	6	10	60%	Cukup
	Jumlah total	32			
	Skor Maksimal	45			
	Persentase Rata-Rata	72,22%			
	Kategori	Layak			

Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2

No .	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Lugas	7	15	46,66%	Cukup Layak
2.	Komunikatif	2	5	40%	Kurang Layak
3	Dialogis dan interaktif	2	5	40%	Kurang Layak
4	Relevansi terhadap perkembangan peserta didik	5	10	50%	Cukup Layak
5	Relevansi terhadap kaidah tata bahasa	5	10	50%	Cukup Layak
	Jumlah total	21			
	Skor Maksimal	45			
	Persentase Rata-Rata	46,66%			
	Kategori	Cukup Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil validasi dari 2 validator materi diatas, sebagai berikut:



Gambar 4.8 Diagram Hasil Validasi Bahasa

2. Revisi Produk (Draft II)

E LKPD berbasis 3D Pageflip Professional yang telah divalidasi oleh validator ahli maka tahap selanjutnya adalah memperbaiki desain sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli. Revisi angket penilaian dari validator ahli, sebagai berikut:

a) Hasil Revisi Ahli Media

Revisi yang dilakukan oleh peneliti sesuai saran oleh para validator ahli media, yaitu:

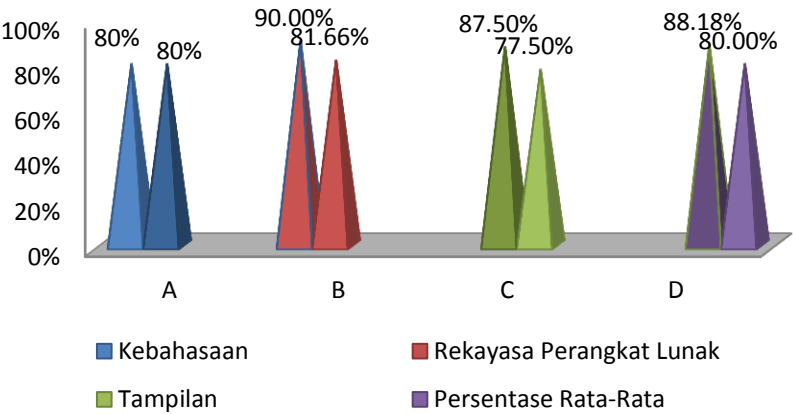
Tabel 9 Hasil Revisi Validasi Media 1

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Kebahasaan	8	10	80%	Layak
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	54	60	90%	Sangat Layak
3	Tampilan	35	40	87,50%	Sangat Layak
	Jumlah total	97			
	Skor Maksimal	110			
	Persentase Rata-Rata	88,18%			
	Kategori	Sangat Layak			

Tabe 10 Hasil Revisi Validasi Ahli Media 2

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Kebahasaan	8	10	80%	Layak
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	49	60	81,66%	Sangat Layak
3	Tampilan	31	40	77,50%	Layak
	Jumlah total	88			
	Skor Maksimal	110			
	Persentase Rata-Rata	80%			
	Kategori	Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil validasi dari 2 validator materi diatas, sebagai berikut:



Gambar 4.9 Diagram Hasil Validasi Media

b) Revisi Ahli Materi

Pada tahap validasi terdapat beberapa saran dan perbaikan dari validator. Hasil revisi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 11 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 1

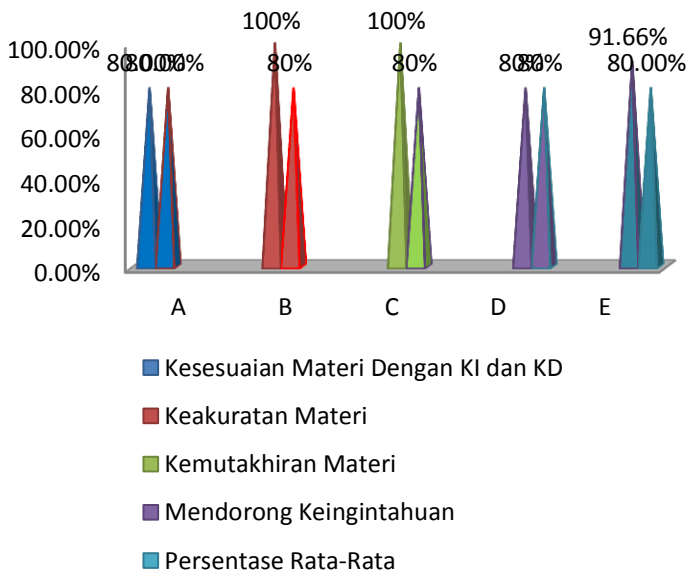
No .	Aspek Penilaian	Jumla h Per Aspek	Skor Maksima l	Persentas e	Kategori Kelayaka n
1.	Kesesuaian Materi Dengan KI dan KD	12	15	80%	Layak
2.	Keakuratan Materi	25	25	100%	Sangat Layak
3	Kemutakhiran Materi	10	10	100%	Sangat Layak
4	Mendorong Keingintahua n	8	10	80%	Layak
	Jumlah total	55			

	Skor Maksimal	60
	Persentase Rata-Rata	91,66%
	Kategori	Sangat Layak

Tabel 12 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi 2

No .	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Kesesuaian Materi Dengan KI dan KD	12	15	80%	Layak
2.	Keakuratan Materi	20	25	80%	Layak
3	Kemutakhiran Materi	8	10	80%	Layak
4	Mendorong Keingintahuan	8	10	80%	Layak
	Jumlah total	48			
	Skor Maksimal	60			
	Persentase Rata-Rata	80%			
	Kategori	Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil validasi dari 2 validator materi diatas, sebagai berikut:



Gambar 4.10 Diagram Hasil Revisi Validasi Materi

c) Revisi Ahli Bahasa

E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah divalidasi oleh validator ahli maka tahap selanjutnya adalah memperbaiki desain sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli. Revisi angket penilaian dari validator ahli, sebagai berikut pada Tabel 16 dan 17, sebagai berikut:

Tabel 13 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa 1

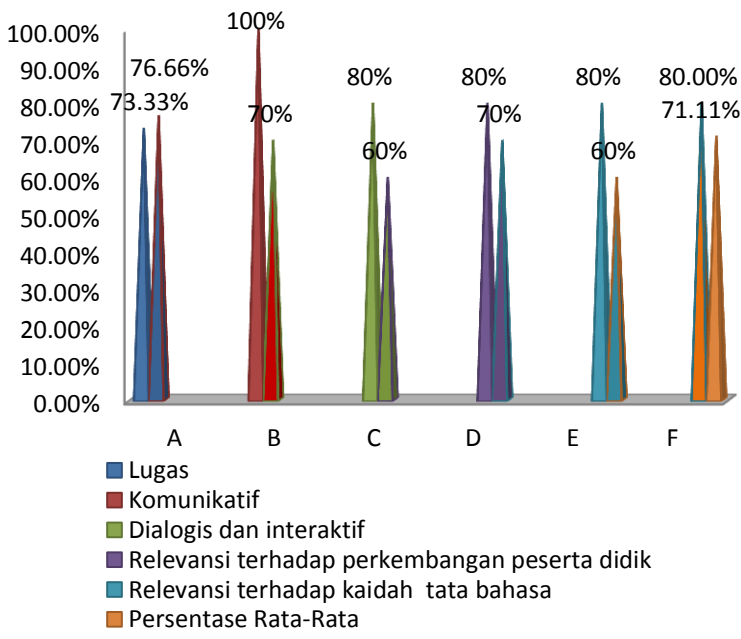
No	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Lugas	11	15	73,33%	Layak
2.	Komunikatif	5	5	100%	Sangat Layak
3	Dialogis dan interaktif	4	5	80%	Layak
4	Relevansi terhadap perkembangan peserta didik	8	10	80%	Layak

5	Relevansi terhadap kaidah tata bahasa	8	10	80%	Layak
	Jumlah total	36			
	Skor Maksimal	45			
	Persentase Rata-Rata	80%			
	Kategori	Layak			

Tabel 14 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa 2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Lugas	12	15	76,66%	Layak
2.	Komunikatif	4	5	70%	Layak
3	Dialogis dan interaktif	3	5	60%	Cukup Layak
4	Relevansi terhadap perkembangan peserta didik	7	10	70%	Layak
5	Relevansi terhadap kaidah tata bahasa	6	10	60%	Cukup Layak
	Jumlah total	32			
	Skor Maksimal	45			
	Persentase Rata-Rata	71,11%			
	Kategori	Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil validasi dari 2 validator materi diatas, sebagai berikut:



Gambar 11 Diagram Hasil Validasi Bahasa

3. Model Final

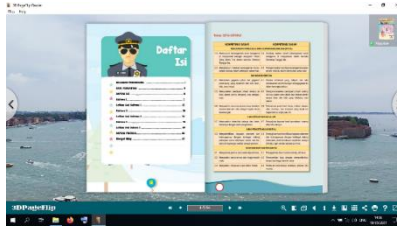
Media pembelajaran berupa E LKPD berbasis 3D Pageflip Professional telah diuji kelayakaannya oleh beberapa validator diantaranya 2 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 2 ahli media. Di bawah ini pemaparan hasil dari draft I dan draft II validasi E LKPD berbasis 3D Pageflip Professional terurai pada tabel 18.

Tabel 16 Hasil Validasi Draft I dan Draft I

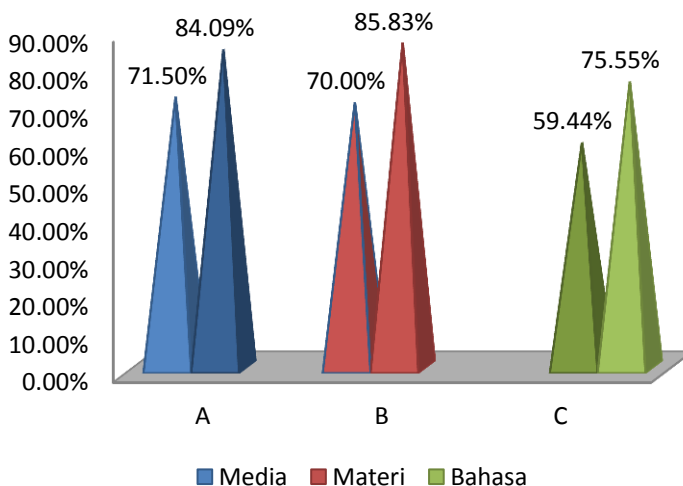
No	Validasi	Draft I	Kategori	Draft II	Kategori
1.	Media	71,50%	Layak	84,09%	Sangat Layak
2.	Materi	70%	Layak	85,83%	Sangat Layak
3.	Bahasa	59,44%	Cukup Layak	75,55	Layak

Gambar 4.12 Bahan Ajar Sebelum Revisi Dan Sesudah Revisi

Sebelum RevisiSetelah Revisi



Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa setiap validasi memiliki perbedaan persentase dari setiap aspek. Gambar diagram dari tabel hasil model final diatas, sebagai berikut:



Gambar 4.12 Diagram Hasil Model Final

Berdasarkan tabel dan gambar di atas setelah melakukan 2 tahap validasi (draft I dan draft II) yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi dan 2 ahli bahasa. Ahli media mendapatkan skor 88,18% dan 80% dengan skor rata-rata 84,09% kategori sangat layak. Ahli materi mendapatkan skor sebesar 91,66% dan 80% dengan skor rata-rata sebesar 85,83% kategori sangat layak. Dan ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 80% dan 71,11% dengan skor rata-rata sebesar 75,55% kategori layak.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk E LKPD berbasis 3D Pageflip Professional melewati tahap validasi oleh ahli materi, media dan mendapat respon dari pendidik serta peserta didik maka selanjutnya pada tahap implementasi, peneliti mengujicobakan produk pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 27 peserta didik Kelas IV di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung, 36 peserta didik Kelas IV SD IT Insan Taqwa Lampung dan 38 peserta didik Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung. dan mendapat respon dari 3 pendidik. Adapun hasil uji coba produk dari E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*, sebagai berikut:

1) Uji Coba Pendidik Kelas IV

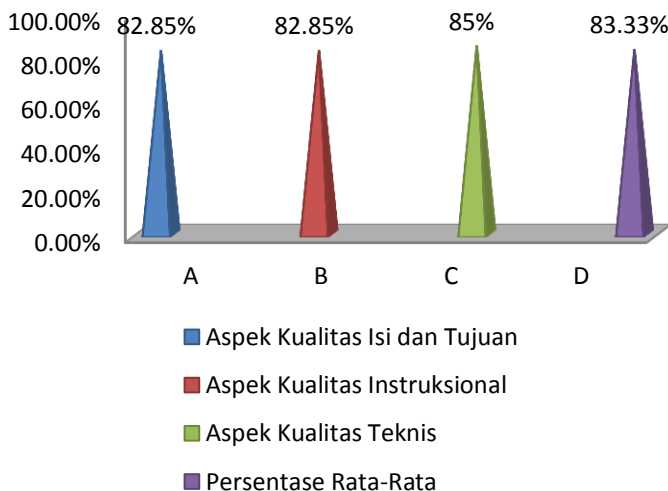
Dikarenakan penelitian ini dilakukan pada masa pendei Covid-19 maka dari itu peneliti melakukan penelitian secara online, maka dari itu peneliti memberikan modul IPA penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya daam bentuk soft file (PDF) denan angket lembar penilaian dikirim melalui via aplikasi Whatsapp, penilaian ini dilakukan oleh pendidik, peterdiri atas 3 pendidik dengan penyebaran angket yang berisi pernyataan yang terdiri dari 3 aspek penilaian, berikut ini adalah link yang peneliti bagikan kepada pendidik yang berisi angket penilian pendidik penilaian: <https://forms.gle/ig1L7VmNXeUPam2x8>

Uji Coba pendidik Kelas IV bertujuan untuk mengetahui respon pendidik terhadap E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang peneliti kembangkan. Hasil respon pendidik Kelas IV disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 16 Hasil Respon Pendidik I
(SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung)

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Aspek Kualitas Isi dan Tujuan	29	35	82,85%	Sangat Layak
2.	Aspek Kualitas Instruksional	29	35	82,85%	Sangat Layak
3	Aspek Kualitas Teknis	17	20	85%	Sangat Layak
	Jumlah total	75			
	Skor Maksimal	90			
	Persentase Rata-Rata	83,33%			
	Kategori	Sangat Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil respon pendidik Kelas IV dari SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung disajikan pada gambar dibawah ini.



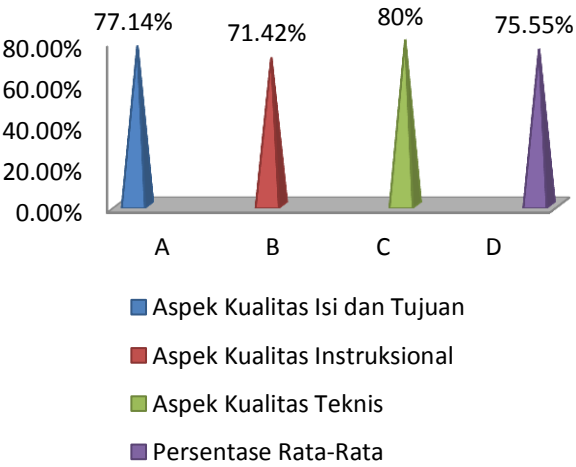
Gambar 4.13 Respon Pendidik I (SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung)

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa hasil respon pendidik pada aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh skor sebesar 82,85%, untuk aspek aspek kualitas instruksional memperoleh skor sebesar 82,85% dan aspek aspek kualitas teknis memperoleh skor sebesar 85%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari ketiga aspek penilaian diperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kategori “Sangat Layak”.

**Tabel 17 Hasil Respon Pendidik II
(MIN 6 Bandar Lampung)**

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Aspek Kualitas Isi dan Tujuan	27	35	77,14%	Layak
2.	Aspek Kualitas Instruksional	25	35	71,42%	Layak
3	Aspek Kualitas Teknis	16	20	80%	Layak
	Jumlah total	68			
	Skor Maksimal	90			
	Persentase Rata-Rata	75,55%			
	Kategori	Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil respon pendidik Kelas IV dari MIN 6 Bandar Lampung disajikan pada gambar dibawah ini.



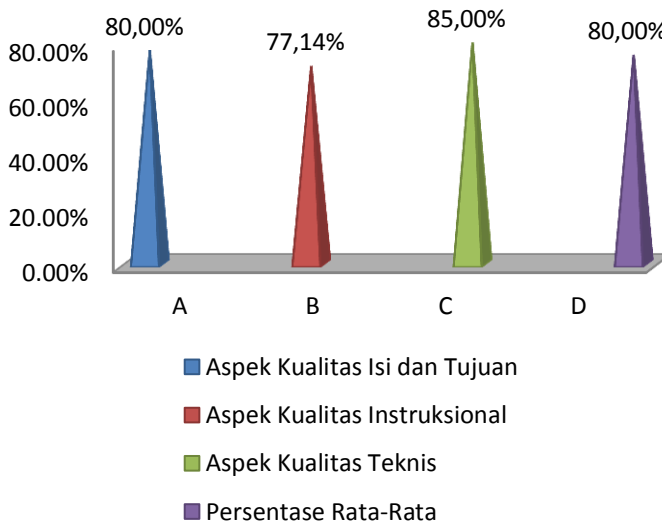
Gambar 4.14 Respon Pendidik II

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa hasil respon pendidik pada aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh skor sebesar 77,14%, untuk aspek aspek kualitas instruksional memperoleh skor sebesar 71,42% dan aspek aspek kualitas teknis memperoleh skor sebesar 80%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari ketiga aspek penilaian diperoleh persentase sebesar 75,55% dengan kategori “Layak”

Tabel 18 Hasil Respon Pendidik II
(SD IT Insan Taqwa Lampung)

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Aspek Kualitas Isi dan Tujuan	28	35	80,00%	Layak
2.	Aspek Kualitas Instruksional	27	35	77,14%	Layak
3	Aspek Kualitas Teknis	17	20	85%	Sangat Layak
	Jumlah total	72			
	Skor Maksimal	90			
	Persentase Rata-Rata	80,00%			
	Kategori	Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil respon pendidik Kelas IV dari SD IT Insan Taqwa Lampung disajikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.15 Respon Pendidik III

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa hasil respon pendidik pada aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh skor sebesar 80,00%, untuk aspek aspek kualitas instruksional memperoleh skor sebesar 77,14% dan aspek aspek kualitas teknis memperoleh skor sebesar 85,00%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari ketiga aspek penilaian diperoleh persentase sebesar 80,00% dengan kategori “Layak”

2) Uji Coba Peserta didik

a. Uji Kelompok Kecil

Untuk mengetahui seberapa menarik E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*, maka peneliti membagikan angket kepada peserta didik. Uji coba produk pada skala kecil pada SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung ini dilakukan dirumah pendidik yang sedang melakukan kegiatan Luring, pertama peneliti membagikan modul IPA penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya kepada peserta didik

kemudian peserta didik diminta untuk mengamati modul tersebut kemudian peneliti membagikan angket kepada peserta didik.

Dikarenakan pada tahun ini semua pembelajaran dilakukan secara daring atau online dampak dari Covid 19 maka penelitian ini dilakukan secara online dengan membagikan angket penilaian peserta didik dan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* pada grup Whattsap kelas IV dengan membagikan link sebagai berikut : https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_408g5-BH2B3EloqKPrje5mZ5ervP6lAS0hVm4fe4fRijw/viewform?usp=sf_link

Tabel 16 Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil (SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung)

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Isi Materi	804	990	81,21%	Sangat Layak
2.	Bahasa	357	440	81,14%	Sangat Layak
3	Tampilan	448	550	81,45%	Sangat Layak
	Jumlah total	1609			
	Skor Maksimal	1980			
	Persentase Rata-Rata	81,26%			
	Kategori	Sangat Layak			

b. Uji Kelompok Besar

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil kemudian produk diujicobakan kembali pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung diujicobakan pada 38 peserta didik secara online dikarenakan pembelajaran dilakukan secara daring. Untuk mendapat respon, peneliti menyebarkan angket untuk menilai E LKPD berbasis 3D *Pageflip*

Professional, peneliti membagikan kepada peserta didik online melalui grup whatsapp dengan link berikut ini :
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_408g5-BH2B3EloqKPrqje5mZ5ervP6lAS0hVm4fe4fRijw/viewform?usp=sf_link

Hasil respon peserta didik dilihat pada tabel.

Tabel 19 Hasil Analisis Uji Kelompok Besar (MIN 6 Bandar Lampung)

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Isi Materi	1244	1485	83,77%	Sangat Layak
2.	Bahasa	563	660	85,30%	Sangat Layak
3	Tampilan	705	825	85,45%	Sangat Layak
	Jumlah total	2512			
	Skor Maksimal	2970			
	Persentase Rata-Rata	84,58%			
	Kategori	Sangat Layak			

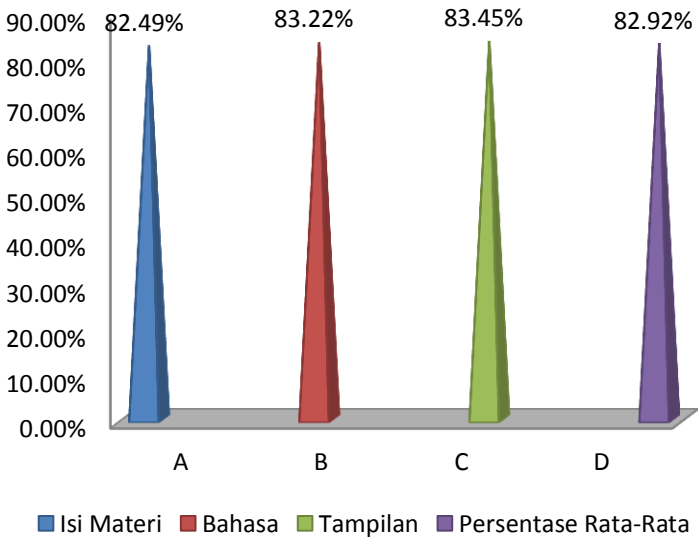
Uji coba kelompok besar juga dilakukan di SD IT Insan Taqwa Lampung diujicobakan pada 36 peserta didik. Untuk mendapat respon, peneliti menyebarkan angket untuk menilai E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*. Hasil respon peserta didik dilihat pada tabel

Tabel 20 Hasil Analisis Uji Kelompok Besar (SD IT Insan Taqwa Lampung)

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Per Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kelayakan
1.	Isi Materi	1240	1440	86,11%	Sangat

					Layak
2.	Bahasa	510	600	85,00%	Sangat Layak
3	Tampilan	645	775	83,22%	Sangat Layak
	Jumlah total	2395			
	Skor Maksimal	2815			
	Persentase Rata-Rata	85,07%			
	Kategori	Sangat Layak			

Gambar diagram dari tabel hasil respon pendidik Kelas IV dari SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung, SD IT Insan Taqwa Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung disajikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.16 Respon Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa hasil respon peserta didik pada aspek isi materi memperoleh persentase 82,49%, untuk pada aspek bahasa

memperoleh skor sebesar 83,22% dan pada aspek tampilan memperoleh persentase 83,45%. Dari data di atas diketahui bahwa skor rata-rata dari kedua aspek penilaian diperoleh persentase sebesar 82,92% dengan kategori “Sangat Layak”.

c. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap yang dilakukan peneliti di setiap kegiatan mulai dari tahap pertama hingga tahap keempat. Peneliti melakukan evaluasi dengan cara menganalisis hasil data. Evaluasi diantaranya adalah evaluasi pada tahap analisis, yakni wawancara, observasi. Pada tahap *design* penulis mengevaluasi penyusunan rancangan hingga desain produk akhir. Pada tahap *development* validator mengevaluasi E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah peneliti kembangkan. Pada tahap implementasi evaluasi dilakukan dengan cara mencari tahu respon peserta didik dan pendidik serta mengukur kelayakan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* pada materi tema 6 cita- citaku di Kelas IV SD/MI.

B. Pembahasan

E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penelitian pengembangan produk (*Research and Development*) dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dengan 5 langkah yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Adapun tahap pembuatan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* ini dilakukan dengan beberapa langkah-langkah dimulai dari merancang materi tema 6 cita- citaku, kemudian mencari gambar yang relevan serta menggabungkan antara materi dengan gambar setelah itu mem-*publish* format menjadi pdf yang dapat diakses oleh peserta didik. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar berupa E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang dapat diakses peserta didik kapanpun dan dimanapun serta dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi khususnya pada tema 6 cita- citaku. Oleh karena itu, produk ini dikembangkan

dengan menguji kelayakan nya, kemudian mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*.

E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* sebagai media audio visual dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan suatu materi dengan menyajikan secara visualisasi animasi dengan dilengkapi efek audio. Peneliti mengemas E

LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* ini dengan materi tema 6 cita- citaku sehingga peserta didik lebih memahami materi secara lebih konkrit dan kontekstual serta dapat menarik perhatian peserta didik.

1. Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media video pembelajaran dilakukan oleh dua validator yaitu Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd, dan Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan sebanyak 2 kali yaitu draft I dan draft II memperoleh persentase sebesar 88,18% dan 80% dengan kategori cukup layak menjadi sangat layak. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan kedua ahli bahwa E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah peneliti kembangkan sangat layak diujicobakan di lapangan.

2. Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi dilakukan oleh dua validator yaitu Ibu Yuli Yanti, M.Pd. dan Ibu Diah Rizky, S.Pd berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan pada draft I dan draft II memperoleh skor persentase sebesar 91,66% dan 80% dengan kategori layak menjadi sangat layak. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan kedua ahli materi bahwa E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah peneliti kembangkan layak diujicobakan di lapangan.

3. Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian bahasa dilakukan oleh dua validator yaitu Ibu Era Octafiona, M.Pd. dan Bapak Dr. Nasir, M.Pd berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan pada draft I dan draft II memperoleh skor persentase sebesar 80% dan 71,11% dengan

kategori Cukup layak menjadi layak. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan kedua ahli materi bahwa E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah peneliti kembangkan layak diujicobakan di lapangan.

4. Penilaian Pendidik

Penilaian E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* dilakukan oleh 3 pendidik Kelas IV di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung, SD IT Insan Taqwa Lampung dan MIN 6 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang memperoleh persentase masing-masing sebesar 83,33% dan 75,55% dengan masing-masing kategori “Sangat Layak dan Layak”.

5. Penilaian Peserta didik

a. Uji Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji coba pada kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan dari peserta didik yang kemudian peneliti identifikasi letak kekurangan dari produk. Responden uji coba kelompok kecil sebanyak 27 peserta didik Kelas IV di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung mendapatkan skor sebesar 81,26% dengan kategori sangat layak.

b. Uji Kelompok Besar

Pelaksanaan uji coba pada kelompok besar dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan dari peserta didik. Responden uji coba kelompok besar sebanyak 38 peserta didik Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung mendapatkan skor sebesar 84,58% dengan kategori sangat layak. Uji coba pada kelompok besar juga pada 36 peserta didik Kelas IV SD IT Insan Taqwa Lampung mendapatkan skor sebesar 85,07% dengan kategori sangat layak.

Dapat peneliti simpulkan bahwa nampak antusiasme peserta didik dalam menonton E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah peneliti kembangkan dan peserta didik menikmati saat mempelajari pembelajaran tematik melalui E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional*. Motivasi

belajar peserta didik meningkat dengan penggunaan bahan ajar mengingat bahwa pembelajaran saat ini beralih menjadi pembelajaran daring yang menuntut pendidik untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi menggunakan media atau sumber belajar berbasis teknologi.

Secara umum peserta didik menyukai media berbentuk E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang peneliti kembangkan, peserta didik mengungkapkan bahwa senang apabila belajarnya di selingi dengan video yang terdapat gambar serta efek suara yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan dan tercipta proses belajar mengajar yang menyenangkan. Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media berbentuk E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* pada tema 6 cita- citaku di Kelas IV SD/MI.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* sebagai bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran tematik khususnya tema 6 cita- citaku sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mengemas materi secara lebih konkret. Adapun hasil penelitian dan pengembangan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* ini dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Pengembangan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* pada Kelas IV SD/MI menggunakan bahan ajar yang dikembangkan berupa lembar kerja peserta didik berbasis digital menggunakan aplikasi 3D *Pageflip Professional* menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE meliputi 5 langkah yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).
2. Kelayakan produk E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* sebagai bahan ajar untuk tema 6 cita- citaku. Berdasarkan hasil validasi 6 ahli yaitu 2 ahli media mendapatkan nilai rata-rata pada draft I 71,50% dan draft II 84,09% dengan kategori layak menjadi sangat layak selanjutnya 2 ahli materi mendapatkan nilai rata-rata pada draft I sebesar 70% dan draft II 85,83% dengan kategori layak menjadi sangat layak selanjutnya 2 ahli materi mendapatkan nilai rata-rata pada draft I sebesar 59,44% dan draft II 75,55% dengan kategori cukup layak menjadi layak. Maka dapat disimpulkan bahwa produk E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.
3. Respon pendidik terhadap bahan ajar berupa E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* mendapatkan skor dari pendidik 1,2 dan 3 83,33% dan 75,55% dengan masing-

masing kategori “Sangat Layak dan Layak”. Adapun respon peserta didik dari perhitungan skor akhir saat uji coba kelompok kecil di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung mendapatkan skor sebesar 81,26% dengan kategori sangat layak, untuk uji coba kelompok besar di MIN 6 Bandar Lampung mendapat skor sebesar 84,58% dengan kategori sangat layak dan pada SD IT Insan Taqwa Lampung mendapat skor sebesar 85,07% dengan kategori sangat layak.

B. Rekomendasi

Hasil dari penelitian dan pengembangan E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* sebagai refrensi bahan ajar supaya dapat membantu pembelajaran tema 6 cita- citaku ada beberapa saran dari peneliti, sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* ini dapat dijadikan sebagai bahan dan refrensi dalam penggunaan bahan ajar sehingga dapat meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran

2. Bagi Pendidik

E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh yang inovatif dan bervariasi dalam mengembangkan bahan ajar.

3. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran berupa E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* diharapkan bisa menjadi media pembelajaran di rumah.

4. Bagi Peneliti

saran dalam mengembangkan bahan ajar berupa E LKPD berbasis 3D *Pageflip Professional* dengan tema atau mata pelajaran lain sehingga setiap tema memiliki sumber belajar tambahan sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu Bakar, 2018, "*Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Berorientasi Chemo-Entrepreneurship Pada Materi Laju Reaksi Untuk SMA*"
- Anas Sudjono, 2017, "*Pengantar Statistik Pendidikan*", Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Asro Nur Aini, dkk, 2018, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Transportasi Berbantuan *Sparkol*, *Jurnal UNION*, Vol 6 No 3
- Bagus Putra Hari sermadi, 2018, "*Penereapan Inovasi flip book sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pengenalan PHP kelas XI RPL Di SMK Negeri 2 Mojokerto pendidikan teknologi informasi fakultas teknik Universitas Negeri*" i Surabaya//*Jurnal IT edukasi Volume 01 no 02*, 2016, (Surabaya: Tersedia Di Online Di Download Pada Tanggal 27 Januari).
- Daryanto dan Syaiful Karim, 2017, *Pembelajaran ABAD 21*, (Yogyakarta: Gava Media)
- Departemen Agama RI, Al Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahannya, Qs. At Thoha ayat 114, Bandung: CV Penerbit Diponegoro
- Diyan Andesta Bujur, Masnu Baiti, 2018 "*Pengembangan Bahan Ajar IPA Intergatif Berbasis Pendekatan Konteksual.*" *Jurnal Trampil Pendidikan & Pembelajaran Dasar*. Vol 5 No 2
- Doni Sugianto, et.al, 2019, "*Modul pirtual multimedia flip book dasar Teknik Digital program Studi teknik elektro fakultas pendidikan teknologi dan kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia*", (Bandung: Jurnal INVOTEC Volume I X)
- Ega Rima Wati, 2017, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kata Pena,
- Eka Septarina Wulandari, 2019, "*Salimin bahar, Perangkat Lunak(software) Bantu pengelolaan data produksi crumb rubber PT Badja Baru Palembang, jurnal teknologi dan informatika (TEKNOMATIKA)*", Vol. 2 No. 3

- Endang Widi W, 2018, *“Teori dan Praktik penelitian Kuantitatif dan Kualitatif,”* Jakarta: Bumi Aksara
- Ermelida Yosea Awe, Maria Imelda Ende, 2019, *“Pengembangan Lembar Kerja siswa Elektronik untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa p[ada tema daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IV SDI Rutosoro di kabupaten ngada”*, Jurnal Didika Vol. V, No. 2
- Hany Uswatun Nisa, 2019, *“Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbassis Kontekstual Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Jurnal Cakrawa Pendas Media Publikasi Pada Bidang Pendidikan Dasar”*, Vol.5, No.2
- Herman Dwi Surjono, 2017, *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)* (Yogyakarta: UNY Press)
- <https://www.haidunia.com/pengertian-lembar-kerja-siswa-lks-yang-valid-praktis-efektif/> Diunduh pada tanggal 20 April 2021
- Ina Magdalena, Tini Sundsari, Silvi Nurkamilah dkk, 2020, *“Analisis Bahan Ajar”*, Vol. 2, No. 2
- KBBI Daring, <https://kbbi.kemendikbud.go.id> Diunduh Pada Tanggal 20 April 2021
- Kementrian Agama Republik Indonesia, 2017, *Al qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta, Darussalam).
- Lia Hariski Rahmawati, 2020, *“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pembelajaran Adminitrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang”*, Jurnal Pendidikan Adminitrasi Perkantoran (JPAP), Vol. 8 No. 3
- Lilik Angraini, Sri Rahayu Lestari, 2019, *“Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash CS6” Jurnal Pendidikan*, Vol 10 No. 2
- Lukman Arief Novianto, I Nyoman Sudana, dkk, 2018, *“Pengembangan Multimedia Interaktif Mapel IPA Untuk Kelas IVIII SMP Wahid Hasyim”*, Jurnal JKTP, Vol. 1 No. 3
- Luthfi Aidin, Nanik Indahwati, dkk, 2019, *“Pengembangan Aplikasi Lembar Kerja Peserta Didik LKPD PJOK Berbasis Android*

Pada Sekolah Menengah Kejuruan”, Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online), Vol. 3 No. 2

Meilan Arsanti, 2018, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religious Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA”, Vol. 1 No. 2

Miqro’ Fajari Lathifah, Dkk, 2021, “Efektifitas LKPD Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemic Covid-19 Untuk Guru Di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan, Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, Vol 4 (2), Muhammad Istiqlal, “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika,” Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol. 2 No. 1

Muhammad Istiqlal, 2018 “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 2 No. 1

Qomario, Putry Agung, 2018, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis ICT Sebagai Media Pembelajaran”, Jurnal Terampil, Vol.5, No.2

Rahma Diani dan Niken Sri Hartati, 2018, “Flipbook Berbasis Literasi Islam Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan 3D pageflip Professional, Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Vol. 4 No.2

Rama, 2017, “Pengembangan E-LKPD berbasis Metakognisi Menggunakan 3d Pageflip pada Materi Peran Kimia Dalam Kehidupan Di Kelas Xmipa Sma Negeri 1 Muaro Jambi.

Renny Dwijayanti, Novi Marlana, dkk, 2018, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” Jurnal Pendidikan Ekonomi Bisnis, Vol 6 No 1

Reny Kristyowati, *Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPA Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan*,

Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: CV Alfabeta, 2014

- Rista Karisma, dkk, 2019, "*Pengembangan Audio Visual pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2*", Jurnal Penelitian&Pengembangan Pendidikan, Vol. 3 No. 3
- Rizqi Amalia, 2019 "*Pengembangan Buku Pintar Elektronik Berbasis 3D Page Flip Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al-Kamillah Banyuwangi*", (Skripsi, Prodi Kurikulum dan Teknologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Rosalia Dyah Widiya Sari, Dewi Rahimah, dkk, 2017, "*Efektifitas lembar kerja peserta didik (LKPD) tematik integrative berbasis pendidikan karakter pada tema lingkungan sahabat kita materi statistika untuk sekolah dasar kelas V*", Jurnal penelitian pembelajaran matematika disekolah, Vol. 1, No. 2
- Rusdin, 2017, "*Pendidikan dan Pelatihan Sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Guru di SMP Negeri 2 Linggng Bigung*", Jurnal Adminitrasi Reform, Vol. 5 No. 4
- Ryan Angga Pratama, 2018, "*Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 pada Materi Menggambar Fungsi di SMP Phatra Dharma 2 Balikpapan*", Dimensi, Vol.7, No.1
- Sigit Prasetyo, 2017, "*Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Pada Siswa SD/MI Jurnal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*". Vol.1 No.1 Meilan Arsanti, "*Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religious Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA*", Vol. 1 No. 2
- Siti Suryaningsih dan Riska Nurlita, 2021, "*Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21*", jurnal pendidikan indonesia (Japendi), vol 2, No 7
- Sohibun, Filza Yulina Ade, 2017, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visrtual Class Berbantuan Googledrive*", Jurnal tadris tarbiyah dan keguruan. Vol.2 No.2
- Sugiyono, 2018, "*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*", Jakarta: Alfabeta

- Suryoso dan Sabar Nur Rohman, *Pengembangan Modul elektronik berbasis Website Format Mobile version sebagai media pembelajaran fisika dapat diakses melalui smartphome platform Android Fakultas Matematika dan Prodi Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*, (Yogyakarta:Tersedia Di online)
- Umbaryati, *Pentingnya LKPD pada pendekatan Scientific pembelajaran matematika*
- Widodo, 2018 “*Selection Of Learning Media Mathematics For Junior School Student*”, *Turki Jurnal Of Educationa Technology*, Vol 17 No 1
- Widodo, dkk, 2018, “*Improving Mathematical Problem Solving Skills Through Visual Media*” *Jurnal Physics: Conference Series*, Vol 948 No 1
- Yosita Permata Sari, 2019. “*Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3D Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi.*”.

LAMPIRAN

**LEMBAR WAWANCARA PRA PENELITIAN DENGAN GURU KELAS IV
SD/MI DI MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

No	Hal yang ditanyakan	Jawaban
1	Sudah adakah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik dikelas, jika sudah bahan ajar apa yang digunakan?	Sudah ada, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu bahan ajar seperti buku cetak dan media yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal.
2	Apakah peserta didik tertarik dengan adanya bahan ajar didalam proses pembelajaran?	Iya, sangat tertarik
3	Metode apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Bermacam-macam namun yang sering digunakan yaitu metode ceramah dan strategi pembelajaran seperti card sort
4	Apakah ada hambatan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran?	Ada, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan mudah bosan dalam proses pembelajaran
5	Apakah ibu sudah pernah membuat bahan ajar sendiri berupa bahan ajar yang berbentuk elektronik?	Belum pernah
6	Menurut ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis 3D pageflip Proffesional pada tema Cita-citaku?	Sangat perlu, karena dengan adanya bahan ajar peserta didik akan lebih tertarik dan lebih semangat belajar dan supaya tidak bosan dalam proses belajar mengajar

**LEMBAR WAWANCARA PRA PENELITIAN DENGAN GURU KELAS IV
SD/MI DI SDN 1 HARAPAN JAYA**

No	Hal yang ditanyakan	Jawaban
1	Sudah adakah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik dikelas, jika sudah bahan ajar apa yang digunakan?	Sudah ada, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu dengan menggunakan buku cetak
2	Apakah peserta didik tertarik dengan adanya bahan ajar didalam proses pembelajaran?	Iya, sangat tertarik
3	Metode apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Bermacam-macam yang digunakan namun yang sering digunakan yaitu dengan tampilan LCD dan laboratorium computer pada mata pelajaran TIK saja.
4	Apakah ada hambatan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran?	Ada, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan mudah bosan dalam proses pembelajaran
5	Apakah ibu sudah pernah membuat bahan ajar sendiri berupa bahan ajar yang berbentuk elektronik?	Belum pernah
6	Menurut ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis 3D pageflip Proffesional pada tema Cita-citaku?	Sangat perlu, karena dengan adanya bahan ajar peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan lebih semangat belajar.

**LEMBAR WAWANCARA PRA PENELITIAN DENGAN GURU KELAS IV
SD/MI DI SD IT INSAN TAQWA LAMPUNG**

No	Hal yang ditanyakan	Jawaban
1	Sudah adakah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik dikelas, jika sudah bahan ajar apa yang digunakan?	Belum ada, dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam masa pandemic ini dengan memberikan materi secara online, dengan mengirimkan foto materi dan ditugaskan untuk mengerjakan tugas.
2	Apakah peserta didik tertarik dengan adanya bahan ajar didalam proses pembelajaran?	Iya, sangat tertarik, kadang mereka sangat jenuh dan bosan karna tidak ada bahan ajar yang menunjang disaat pandemic
3	Metode apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Yang digunakan pada masa pandemic melalui handpone dengan aplikasi whatsapp dengan memberikan materi secara online, dengan mengirimkan foto materi ke peserta didik.
4	Apakah ada hambatan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran?	Ada, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan mudah bosan dalam proses pembelajaran
5	Apakah ibu sudah pernah membuat bahan ajar sendiri berupa bahan ajar yang berbentuk elektronik?	Belum pernah
6	Menurut ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis 3D pageflip Proffesional pada tema Cita-citaku?	Sangat perlu, karena dengan adanya bahan ajar berbentuk aplikasi sangat cocok digunakan pada masa pandemic untuk menunjang pembelajaran yang lebih efektif.



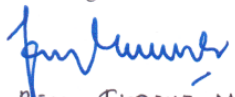
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ 0721-780887

NOTA DINAS

Dari : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Kepada : Yth.
Maksud : Mohon kesediaan untuk menjadi:
Pembimbing Utama/Kedua*) atas Proposal dan Skripsi Mahasiswa
Nama : SITI MAYSAROH
NPM : 1511100103
Judul : PENERAPAN STRATEGI INDEX CARD MATCH
(GORTIR KARTU) UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
IPS SD NEGERI 1 WAYKANDIS


Diterima tanggal.....
Bersedia/Tidak Bersedia*)
Pembimbing Pertama/Kedua*)


Dr. Rival Firdaus, M.Ag
NIP. 198209072008011010

Catatan:

1. Bila sudah diterima, maka kembalikan ke jurusan oleh mahasiswa ybs. Sebanyak 1 (satu) rangkap/exemplar.
2. *) Coret yang tidak perlu.

Bandar Lampung, 29, Agustus 2018
Sekretaris Prodi PGMI


Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ 0721-780887

NOTA DINAS

Dari : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Kepada : Yth.
Maksud : Mohon kesediaan untuk menjadi:
Pembimbing Utama/Kedua*) atas Proposal dan Skripsi Mahasiswa
Nama : SITI MAYSAROH
NPM : 1511100103
Judul : PENERAPAN STRATEGI INDEX CARD MATCH

(GORTIR KARTU) UNTUK MENINGKATKAN

MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN

IPS SD NEGERI 1 WAYKANDIS

Diterima tanggal.....
Bersedia/Tidak Bersedia*)
Pembimbing Pertama/Kedua*)

ANTON TRI HASNANTO M.pd
NIP.....

Catatan:

1. Bila sudah diterima, maka kembalikan ke jurusan oleh mahasiswa ybs. Sebanyak 1 (satu) rangkap/exemplar.
2. *) Coret yang tidak perlu.

Bandar Lampung, 20 Agustus 2018
Sekretaris Prodi PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH (PGMI)**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

SURAT TUGAS

Nomor: B. 114. /PGMI/FTK/UINRIL/XI/2020

- Dasar : 1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 643.a Tanggal 20 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2018 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
3. Pembuatan Skripsi Mahasiswa:

Nama/NPM/Jurusan : Siti Maysaroh/1511100103/PGMI

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Tema Cita cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI

Menugaskan kepada:

Nama Validator	Keahlian
Yuli Yanti, M.Pd.I	PGMI
Diah Rizki, S.Pd	PGMI

Untuk melaksanakan tugas validasi materi bagi mahasiswa tersebut di atas.

Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Bandar Lampung
Pada tanggal: 14 November 2020
Sekretaris Prodi PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 197805052011012006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Diah Rizki, S.Pd
Guru.....
di
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi materi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI”, disusun oleh Siti Maysaroh, NPM 1511100103.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

Mengetahui,
Sekretaris Jurusan PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Bandar Lampung, 14 November 2020
Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M. Pd



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH (PGMI)**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp.
(0721)783260


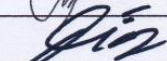
**BERITA ACARA VALIDASI MATERI PENELITIAN
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIAIAH (PGMI)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal 29 Januari2020 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan validasi produk penelitian terhadap mahasiswa berikut:

Nama/NPM/Jurusan : Siti Maysaroh/1511100103/PGMI

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)
Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk
Kelas IV DI SD/MI

Validator

Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
Yuli Yanti, M.Pd.I	PGMI	
Diah Rizki, S.Pd	PGMI	

Bandar Lampung, 14 November 2020
Sekretaris Prodi PGMI



Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Yuli Yanti, M.Pd.I
Dosen PGMI UIN Raden Intan Lampung
di
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi materi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI”, disusun oleh Siti Maysaroh, NPM 1511100103.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

Mengetahui,
Sekretaris Jurusan PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Bandar Lampung, 14 November 2020
Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M. Pd

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian	Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.
Penyusun	Siti Maysaroh
Pembimbing I	Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II	Anton Tri Hasnanto, M.Pd
Instansi	FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama :

NIP :

Intsansi :

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	1. Kelengkapan materi.				✓	
	2. Keluasan materi.				✓	
	3. Kedalaman materi.				✓	
B. Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
	5. Keakuratan data dan fakta.				✓	
	6. Keakuratan contoh dan kasus.				✓	
	7. Keakuratan Gambar, video dan ilustrasi.				✓	
	8. Keakuratan istilah-istilah.				✓	
C. Kemutakhiran Materi	9. Gambar, video dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari .				✓	
	10. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.				✓	
D. Mendorong Keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu.				✓	
	12. Menciptakan kemampuan bertanya				✓	

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 29 Januari 2021

Validator materi



Yuli Yanti, M.Pd.I

NIP:

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian	Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.
Penyusun	Siti Maysaroh
Pembimbing I	Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II	Anton Tri Hasnanto, M.Pd
Instansi	FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Diah Rizki, S.pd
NIP :
Intsansi :

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	1. Kelengkapan materi.				✓	
	2. Keluasan materi.				✓	
	3. Kedalaman materi.				✓	
B. Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi					✓
	5. Keakuratan data dan fakta.					✓
	6. Keakuratan contoh dan kasus.					✓
	7. Keakuratan Gambar, video dan ilustrasi.					✓
	8. Keakuratan istilah-istilah.				✓	
C. Kemutakhiran Materi	9. Gambar, video dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.					✓
	10. Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.					✓
D. Mendorong Keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu.					✓
	12. Menciptakan kemampuan bertanya				✓	

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 4 Februari 2021

Validator materi



Diah Rizki, S.Pd

NIP:



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH (PGMI)**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

SURAT TUGAS

Nomor: 8.14. /PGMI/FTK/UINRIL/XI/2020

- Dasar : 1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 643.a Tanggal 20 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2018 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
3. Pembuatan Skripsi Mahasiswa:

Nama/NPM/Jurusan : Siti Maysaroh/1511100103/PGM

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Tema Cita-cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Keahlian
1	Ayu Reza Ningrum, M.Pd	IPS
2	Hasan Sastra Negara, M.Pd	Matematika

Untuk melaksanakan tugas Tim Validasi Media bagi mahasiswa tersebut di atas.

Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Bandar Lampung
Pada tanggal: 14 November 2020
Sekretaris Prodi PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 197805052011012006



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd
Dosen Prodi PGMI UIN Raden Intan Lampung
Di
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi media yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul berjudul “Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI”, disusun oleh Siti Maysaroh, NPM 1511100103.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

**Mengetahui,
Sekretaris Jurusan PGMI**

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

**Bandar Lampung, 14 November 2020
Pembimbing II**

Anton Pri Hasnanto, M. Pd



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Hasan Sastra Negara, M.Pd
Dosen Prodi PGMI UIN Raden Intan Lampung
Di
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi media yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul berjudul "Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI", disusun oleh Siti Maysaroh, NPM 1511100103.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

**Mengetahui,
Sekretaris Jurusan PGMI**

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

**Bandar Lampung, 14 November 2020
Pembimbing II**

Anton Tri Hasnanto, M. Pd



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH (PGMI)**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

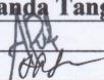

**BERITA ACARA VALIDASI MEDIA PENELITIAN
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIAIAH (PGMI)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal 15 Februari2020 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan validasi produk penelitian terhadap mahasiswa berikut:

Nama/NPM/Jurusan : Siti Maysaroh/1511100103/PGMI

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)
Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk
Kelas IV DI SD/MI

Validator

Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
Ayu Reza Ningrum, M.Pd	IPS	
Hasan Sastra Negara, M.Pd	Matematika	

Bandar Lampung, 14 November 2020
Sekretaris Prodi PGMI



Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian	Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.
Penyusun	Siti Maysaroh
Pembimbing I	Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II	Anton Tri Hasnanto, M.Pd
Instansi	FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Ayu Reza Ningrum, M.pd
NIP : 199403252019031012
Instansi : UIN Raden Intan Lampung

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Kebahasaan	1. Penggunaan bahasa					✓
	2. Penulisan kalimat					✓
B. Rekayasa Perangkat Lunak	3. Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran					✓
	4. Pengelolaan program media pembelajaran					✓
	5. Usabilitas program media pembelajaran				✓	
	6. Kelancaran program media Pembelajaran					✓
	7. Kompatibilitas program media pembelajaran				✓	
	8. Instalasi program media pembelajaran					✓
	9. Dokumentasi (petunjuk penggunaan) program media pembelajaran					✓
	10. Kontrol suara (musik latar, <i>sound effect</i> dan narasi)					✓
	11. Kontrol animasi atau video					✓
	12. Navigasi media pembelajaran					✓
	13. Kesesuaian tata letak tiap halaman					✓
	14. Kualitas interaksi media dengan pengguna					✓
C. Tampilan Audio Visual	15. Keterbacaan Teks					✓
	16. Kualitas Tampilan Layar					✓
	17. Kualitas gambar					✓
	18. Kualitas animasi					✓
	19. Kualitas video					✓
	20. Pemilihan <i>sound effect</i>					✓

	21. Pemilihan musik latar					✓
	22. Kualitas Narasi				✓	

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 15 Februari 2021

Validator Media



Ayu Reza Ningrum, M.Pd

NIP: 199403252019031012

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian	Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.
Penyusun	Siti Maysaroh
Pembimbing I	Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II	Anton Tri Hasnanto, M.Pd
Instansi	FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Hasan Soetra Negara, M.Pd

NIP :

Instansi : UIN Raden Intan Lampung

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Kebahasaan	1. Penggunaan bahasa					✓
	2.. Penulisan kalimat					✓
B. Rekayasa Perangkat Lunak	3. Keefektifan dan efisiensi program media pembelajaran				✓	
	4. Pengelolaan program media pembelajaran				✓	
	5. Usabilitas program media pembelajaran				✓	
	6. Kelancaran program media Pembelajaran				✓	
	7. Kompatibilitas program media pembelajaran				✓	
	8. Instalasi program media pembelajaran				✓	
	9. Dokumentasi (petunjuk penggunaan) program media pembelajaran				✓	
	10. Kontrol suara (musik latar, <i>sound effect</i> dan narasi)					✓
	11. Kontrol animasi atau video				✓	
	12. Navigasi media pembelajaran				✓	
	13. Kesesuaian tata letak tiap halaman					✓
	14. Kualitas interaksi media dengan pengguna				✓	
C. Tampilan Audio Visual	15. Keterbacaan Teks			✓		
	16. Kualitas Tampilan Layar				✓	
	17. Kualitas gambar					✓
	18. Kualitas animasi				✓	
	19. Kualitas video				✓	
	20. Pemilihan <i>sound effect</i>					✓
	21. Pemilihan musik latar					✓

	22. Kualitas Narasi				✓	
--	---------------------	--	--	--	---	--

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 15 Februari 2021

Validator Media



Hasan Sastra Negara, M.Pd

NIP:



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH (PGMI)**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

SURAT TUGAS

Nomor: 0.14. /PGMI/FTK/UINRIL/XI/2020

- Dasar : 1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 643.a Tanggal 20 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2018 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
3. Pembuatan Skripsi Mahasiswa:

Nama/NPM/Jurusan : Siti Maysaroh/1511100103/PGMI

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Tema Cita cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI

Menugaskan kepada:

Nama Validator	Keahlian
Dr. Nasir, M.Pd	Bahasa Indonesia
Era Octafiona, M.Pd	PAI

Untuk melaksanakan tugas validasi materi bagi mahasiswa tersebut di atas.

Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di Bandar Lampung
Pada tanggal: 14 November 2020
Sekretaris Prodi PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 197805052011012006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Dr. Nasir, M.Pd
Dosen Prodi PGMI UIN Raden Intan Lampung
Di
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi Bahasa yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI”, disusun oleh Siti Maysaroh, NPM 1511100103.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

Mengetahui,
Sekretaris Jurusan PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP.197805052011012006

Bandar Lampung, 14 November 2020
Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M. Pd



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (0721)

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Era Octafiona, M.Pd
Dosen PGMI UIN Raden Intan Lampung
di
Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SD/MI, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai validasi materi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk Kelas IV DI SD/MI", disusun oleh Siti Maysaroh, NPM 1511100103.

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan Terimakasih.

Mengetahui,
Sekretaris Jurusan PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

Bandar Lampung, 14 November 2020
Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M. Pd



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH (PGMI)**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp.
(0721)783260

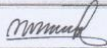

**BERITA ACARA VALIDASI MATERI PENELITIAN
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIAIAH (PGMI)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal 29 Januari2020 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan validasi produk penelitian terhadap mahasiswa berikut:

Nama/NPM/Jurusan : Siti Maysaroh/1511100103/PGMI

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)
Berbasis 3D *Pageflip Profesional* Pada Tema Cita-cintaku Untuk
Kelas IV DI SD/MI

Validator

Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
Dr. Nasir, M.Pd	Bahasa Indonesia	
Era Octafiona, M.Pd	PAI	

Bandar Lampung, 14 November 2020
Sekretaris Prodi PGMI



Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul penelitian	Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.
Penyusun	Siti Maysaroh
Pembimbing I	Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II	Anton Tri Hasnanto, M.Pd
Instansi	FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI, maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Dr. Nasir, M.pd

NIP :

Instansi : Dosen

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.					✓
	2. Keefektifan kalimat.					✓
	3. Kebakuan istilah.					✓
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				✓	
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.					✓
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓	
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.				✓	
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa.					✓
	9. Ketepatan ejaan.					✓

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI..

Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 16 Februari 2021
Validator Bahasa



Dr. Nasir, M.Pd
NIP:

Judul penelitian	Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI
Penyusun	Siti Maysaroh
Pembimbing I	Nurul Hidayah, M.Pd.
Pembimbing II	Anton Tri Hasnanto, M.Pd
Instansi	FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI., maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Eka Oktavia, MEd.

NIP : Ahli Bahari

Instansi :

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.					✓
	2. Keefektifan kalimat.					✓
	3. Kebakuan istilah.					✓
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi.				✓	
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik.					✓
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓	
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.					✓
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa.					✓
	9. Ketepatan ejaan.					✓

Komentar dan Saran Perbaikan

Ordeh layout & dapat diujicobakan ke lapangan.

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 3 Mei, 2021

Validator Bahasa



Era Octafiona, M.Pd

ANGKET VALIDASI PENDIDIK

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI., maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Rusdani L. S. Pd
NIP : 197011021991032004
Instansi : SDN 1 Harapan Jaya

No	Butir	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kualitas Isi dan Tujuan							
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian pemilihan indikator pembelajaran					✓	
3.	Ketepatan penggunaan kata dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓		
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓	
5.	Kejelasan tujuan pembelajaran					✓	
6.	Kesesuaian pemilihan media pembelajaran dengan materi yang disajikan					✓	
7.	Kelengkapan materi dan soal yang disajikan					✓	
8.	Kejelasan alur pembelajaran dalam media pembelajaran					✓	
9.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu guru menjelaskan materi					✓	
10.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran					✓	
Aspek Kualitas Instruksional							
11.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam memberikan kesempatan belajar secara mandiri					✓	
12.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu siswa memahami konsep matematika				✓		
13.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam membantu siswa belajar dengan menyenangkan					✓	
14.	Kontribusi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
15.	Kemudahan memahami isi media pembelajaran					✓	
16.	Kemudahan media pembelajan untuk digunakan dimana saja dan kapan saja				✓		

17.	Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan					✓	
18.	Ketepatan pemberian evaluasi atau respon terhadap jawaban siswa				✓		
19.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu guru menjelaskan materi					✓	
20.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran					✓	
Aspek Kualitas Teknis							
21.	Kejelasan media pembelajaran					✓	
22.	Kejelasan alur sehingga mudah diikuti					✓	
23.	Pemilihan inti media pembelajaran (mencari materi dan menjawab soal)					✓	
25.	Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna secara umum					✓	
26.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf					✓	
27.	Kemenarikan gambar dan animasi yang dalam media pembelajaran					✓	
28.	Kesesuaian efek suara dengan kondisi yang sedang berlangsung dalam media pembelajaran					✓	

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI..

Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 15 April

2021

Guru SDN 1 Harapan Jaya

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rusdiana' with a stylized flourish at the end.

Rusdiana, S.Pd

NIP. 197011021991032004

ANGKET VALIDASI PENDIDIK

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI., maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Ismalana S.pd.1
NIP : 197011101994032001
Instansi : MIN 6 B.L

No	Butir	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kualitas Isi dan Tujuan							
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian pemilihan indikator pembelajaran					✓	
3.	Ketepatan penggunaan kata dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					✓	
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓	
5.	Kejelasan tujuan pembelajaran					✓	
6.	Kesesuaian pemilihan media pembelajaran dengan materi yang disajikan					✓	
7.	Kelengkapan materi dan soal yang disajikan					✓	
8.	Kejelasan alur pembelajaran dalam media pembelajaran					✓	
9.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu guru menjelaskan materi					✓	
10.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran					✓	
Aspek Kualitas Instruksional							
11.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam memberikan kesempatan belajar secara mandiri					✓	
12.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu siswa memahami konsep matematika				✓		
13.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam membantu siswa belajar dengan menyenangkan					✓	
14.	Kontribusi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
15.	Kemudahan memahami isi media pembelajaran					✓	
16.	Kemudahan media pembelajan untuk digunakan dimana saja dan kapan saja					✓	

17.	Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan					✓	
18.	Ketepatan pemberian evaluasi atau respon terhadap jawaban siswa				✓		
19.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu guru menjelaskan materi					✓	
20.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran					✓	
Aspek Kualitas Teknis							
21.	Kejelasan media pembelajaran					✓	
22.	Kejelasan alur sehingga mudah diikuti				✓		
23.	Pemilihan inti media pembelajaran (mencari materi dan menjawab soal)					✓	
25.	Kesesuaian kombinasi dan komposisi warna secara umum				✓		
26.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf					✓	
27.	Kemenarikan gambar dan animasi yang dalam media pembelajaran					✓	
28.	Kesesuaian efek suara dengan kondisi yang sedang berlangsung dalam media pembelajaran					✓	

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI..

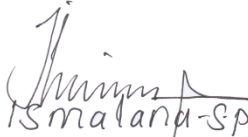
Kesimpulan:

Media pembelajaran belum dapat digunakan	
Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi	
Media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi	✓

Bandar Lampung, 17 April

2021

Guru MIN 6 Bandar Lampung


I Smalanti Spd.
NIP. 197011101994032001

ANGKET VALIDASI PENDIDIK

Judul penelitian	Pengembangan Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI..
Penyusun	Siti Maysaroh
Pembimbing I	Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II	Anton Tri Hasnanto, M.Pd
Instansi	FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI., maka melalui instrument ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika. Aspek penilaian media pembelajaran ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan media grafis, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standart Nasional Pendidikan (BNSP)

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/ Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama : Septiani, S.Pd

NIP : -

Instansi : Guru SDIT Insan Taqwa Lampung

No .	Butir	Skor Penilaian					Komen tar
		1	2	3	4	5	
Aspek Kualitas Isi dan Tujuan							
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar					✓	
2.	Kesesuaian pemilihan indikator pembelajaran				✓		
3.	Ketepatan penggunaan kata dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					✓	
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓	
5.	Kejelasan tujuan pembelajaran					✓	
6.	Kesesuaian pemilihan media pembelajaran dengan materi yang disajikan					✓	
7.	Kelengkapan materi dan soal yang disajikan					✓	
8.	Kejelasan alur pembelajaran dalam media pembelajaran					✓	
9.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu guru menjelaskan materi				✓		
10.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran					✓	
Aspek Kualitas Instruksional							
11.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam memberikan kesempatan belajar secara mandiri					✓	
12.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu siswa memahami konsep matematika				✓		
13.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam membantu siswa belajar dengan menyenangkan					✓	

14.	Kontribusi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
15.	Kemudahan memahami isi media pembelajaran					✓	
16.	Kemudahan media pembelajan untuk digunakan dimana saja dan kapan saja					✓	
17.	Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan					✓	
18.	Ketepatan pemberian evaluasi atau respon terhadap jawaban siswa					✓	
19.	Kontribusi media pembelajaran dalam membantu guru menjelaskan materi					✓	
20.	Kebermanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran					✓	
Aspek Kualitas Teknis							
21.	Kejelasan media pembelajaran					✓	
22.	Kejelasan alur sehingga mudah diikuti				✓		
23.	Pemilihan inti media pembelajaran (mencari materi dan menjawab soal)				✓		
25.	Kesesuaian kombinasidankomposisi warnasecara umum				✓		
26.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf					✓	
27.	Kemenarikan gambar dan animasi yang dalam media pembelajaran					✓	
28.	Kesesuaian efek suara dengan kondisi yang sedang berlangsung dalam media pembelajaran					✓	

Bapak ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan E-LKPD Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Bandar Lampung, 27 juli
Pendidik

2021



NIP: —



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B254/Un.16/DT/TL.01/03/2021
Sifat : Penting
Lampiran : 1 Lembar
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian Via Daring

Bandarlampung 08 Maret 2021

Kepada

Yth Kepala MIN 6 Bandarlampung
Di. Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Siti Maysaroh
NPM : 1511100103
Semester/T.A : XII/2020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)
Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas
IV di SD/MI

Akan mengadakan penelitian **MIN 6 Bandarlampung**, Via Daring. Guna mengumpulkan data dan bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka akan dilaksanakan tanggal 08 Maret 2021 Sampai dengan selesai.

Demikian, Atas perkenan, bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Prof. Dr.Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 19640828 198803 2 002

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajur/Kaprodi PGMI
3. Kasubag Akademik FTK -
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B2544/Un.16/DT/TL.01/03/2021
Sifat : Penting
Lampiran : 1 Lembar
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian Via Daring

Bandarlampung 08 Maret 2021

Kepada

Yth Kepala SD Negeri 1 Harapan Jaya
Di. Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Siti Maysaroh
NPM : 1511100103
Semester/T.A : XII/2020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)
Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas
IV di SD/MI

Akan mengadakan penelitian **SDN 01 Harapan Jaya**, Via Daring. Guna mengumpulkan data dan bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka akan dilaksanakan tanggal **16 April 2021** Sampai dengan selesai.

Demikian, Atas perkenan, bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 19640828 198803 2 002

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajur/Kaprodi PGMI
3. Kasubag Akademik FTK -
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B2544/Un.16/DT/TL.01/03/2021
Sifat : Penting
Lampiran : 1 Lembar
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian Via Daring

Bandarlampung 08 Maret 2021

Kepada

Yth Kepala SDIT Insan Taqwa Lampug
Di. Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Siti Maysaroh
NPM : 1511100103
Semester/T.A : XII/2020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)
Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas
IV di SD/MI

Akan mengadakan penelitian **SDIT Insan Taqwa Lampug** Via Daring. Guna mengumpulkan data dan bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka akan dilaksanakan tanggal **27 Juli 2021** Sampai dengan selesai.

Demikian, Atas perkenan, bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 19640828 198803 2 002

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajur/Kaprodi PGMI
3. Kasubag Akademik FTK -
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6

Jalan Kimaja Nomor 50 Way Halim Permai Kota Bandar Lampung
Telp.(0721) 5612985; Email: min6bandarlampung@gmail.com
NSM:111118710006; NPSN : 60705994

Nomor : B-53/MI.08.06/TL.01/04/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Keterangan Melaksanakan Penelitian
Via Daring**

Bandar Lampung, 17 April 2021

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung
di Bandar Lampung

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung nomor: B-2549/Un.16/DT/TL.01/03/2021 tanggal 08 Maret 2021 tentang Permohonan Mengadakan Penelitian. Dengan ini Kepala MIN 6 Bandar Lampung menerangkan:

Nama : Siti Maysaroh
NPM : 1511100103
Semester/T.A : XI / 2020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa nama tersebut benar telah melaksanakan Penelitian Guna mengumpulkan data dan bahan penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV di SD/MI", pada tanggal 8 Maret s.d 19 April 2020.

Demikian surat ini kami buat dan disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala,



Hj.Fakihah, S.Ag., MM.Pd
NIP.196804211997032009



PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 HARAPAN JAYA

Jl. P. Senopati No. 37 Golf Kec. Sukrame Harapan Jaya
BANDAR LAMPUNG

SURAT KETERANGAN

Nomor: 420/026/08.02/1.1/HJ/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SDN 1 Harapan Jaya Kecamatan Sukrame Bandar Lampung, berdasarkan surat dari UIN Raden Intan Bandar Lampung Fakultas Tarbiyah Nomor: B-2549/Un.16/DT/TL.01/03/2021 tentang Permohonan Mengadakan Penelitian Via Daring, maka dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Siti Maysaroh**
NPM : 1511100103
Semester/T.A : XII/2020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama tersebut diatas telah mengadakan penelitian dari tanggal 15 April 2021 sampai dengan tanggal 16 April 2021 untuk mengumpulkan data dan bahan-bahan dalam penyusunan Skripsi dengan judul : **Pengembangan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis 3D Pageflip Profesional Pada Tema Cita-Citaku untuk Kelas IV di SD/MI** dengan baik dan lancar sesuai dalam waktu yang telah ditentukan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Bandar Lampung, 16 april 2021
Plt Kepala SDN 1 Harapan Jaya



DEVI ANDRIYANTI PS, M.Pd
NIP. 19800607 200902 2003



YAYASAN INSAN TAQWA LAMPUNG
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SD-IT) INSAN TAQWA LAMPUNG
Desa Sidosari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Kode Pos 35362

Nomor : B-24/MI.08.06/TL.02/08/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Keterangan Melaksanakan Penelitian
Via Daring**

Lampung Selatan, 28 Juli 2021

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung
di Bandar Lampung

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung nomor: B-838/Un.16/DT/TL.06/07/2021 tanggal 26 Juli 2021
tentang Permohonan Mengadakan Penelitian. Dengan ini Kepala SD IT Insan
Taqwa Lampung menerangkan:

Nama : Siti Maysaroh
NPM : 1511100103
Semester/T.A : XII / 2020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa nama tersebut benar telah melaksanakan Penelitian Guna
mengumpulkan data dan bahan penulisan skripsi dengan judul:
“PENGEMBANGAN E-LKPD (ELEKTRONIK LEMBAR KERJA
PESERTA DIDIK) BERBASIS 3D PAGE FLIP PROFESIONAL PADA
TEMA CITA-CITAKU UNTUK KELAS IV SD/MI” dengan baik dan lancar
sesuai dalam waktu yang telah di tentukan.

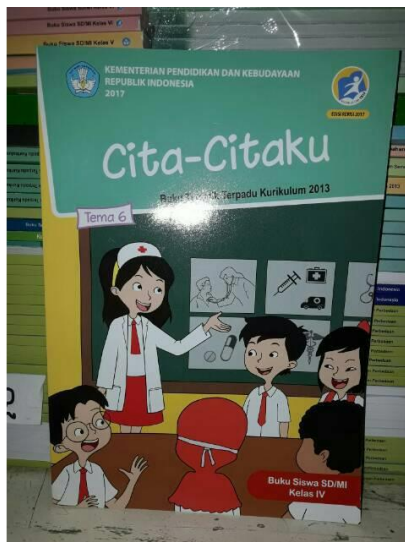
Demikian surat ini kami buat dan disampaikan untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Kepala Sekolah


Nani Sri Astuti, S.Pd.I
NIP. 07201687018

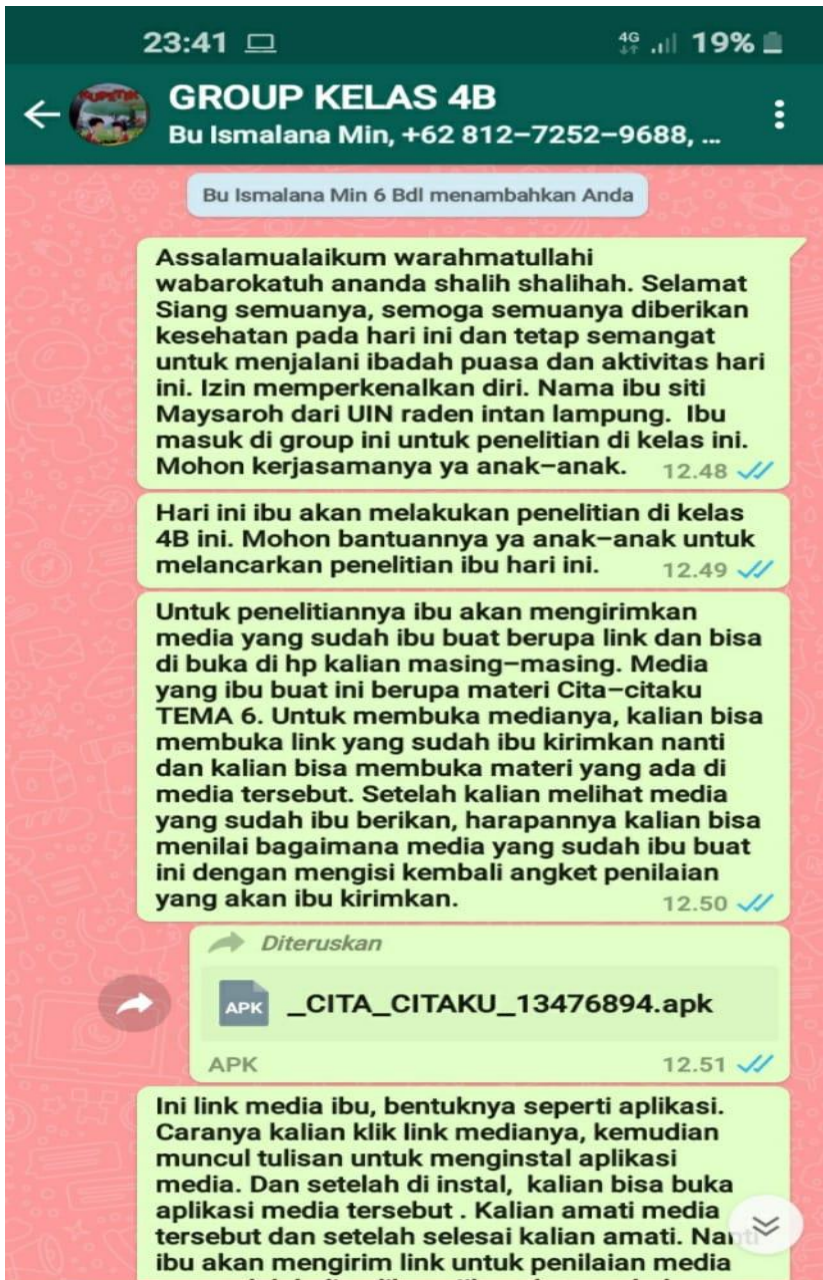


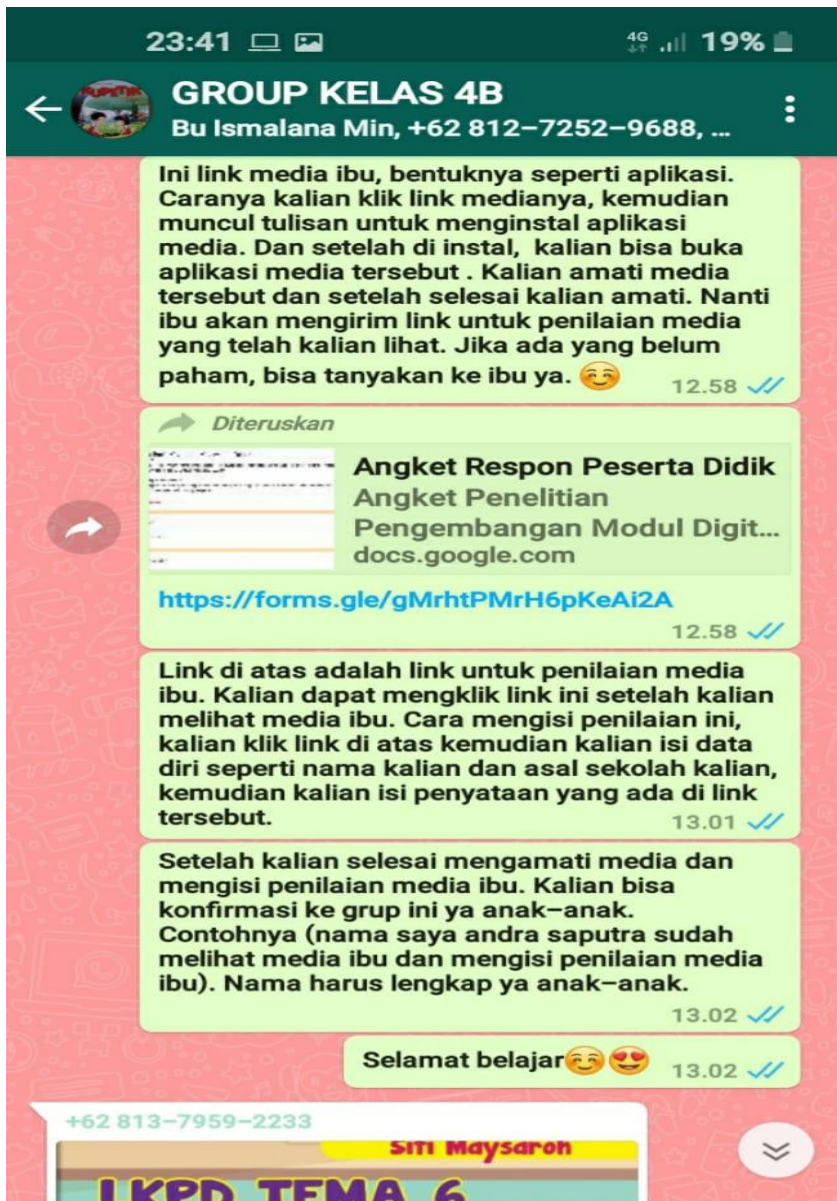
Dokumentasi Bahan Ajar yang digunakan pada MIN 6 Bandar Lampung dan SD IT Insan Taqwa Lampung



Dokumentasi Bahan Ajar yang digunakan pada SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung

DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN DI MIN 6 BANDAR LAMPUNG





Penelitian Dilakukan Secara Kepada Muris Secara Daring
Melalui Group Kelas

Respon Peserta Didik Terhadap E LKPD Berbasis 3D Page Flip Professional



23:41 📷

4G 19% 🔋



GROUP KELAS 4B

Bu Ismalana Min, +62 812-7252-9688, ...



+62 813-7959-2233

Assalamualaikum ibu guru
Nama saya : M Raihan Arsandy
, sudah melihat media ibu dan mengisi penil...

Waalaikumsalam wr wb, terimakasih M Raihan
Arsandy 🙏🙏😊

13.18 ✓

+62 831-6859-7719

~Derin online shop

As salamualaikum ibu guru
Nama saya : M. Tegar fahreza
, sudah melihat media ibu dan mengisi penilaian
media ibu.

13.18

+62 831-6859-7719

As salamualaikum ibu guru
Nama saya : M. Tegar fahreza
, sudah melihat media ibu dan mengisi penil...

Waalaikumsalam wr wb, terimakasih M Tegar
Fahreza 🙏🙏😊

13.19 ✓

+62 831-6859-7719

~Derin online shop

Anda

Waalaikumsalam wr wb, terimakasih M Tegar
Fahreza 🙏🙏😊

Sama sama ibu guru 🙏🙏😊

13.19

+62 813-6938-3924 ~RENNY ELINDA DARLI

Anda

Terimakasih Hafizah Syakirah 🙏🙏😊

Sama² buk guru 😊

13.19

+62 819-7796-1212

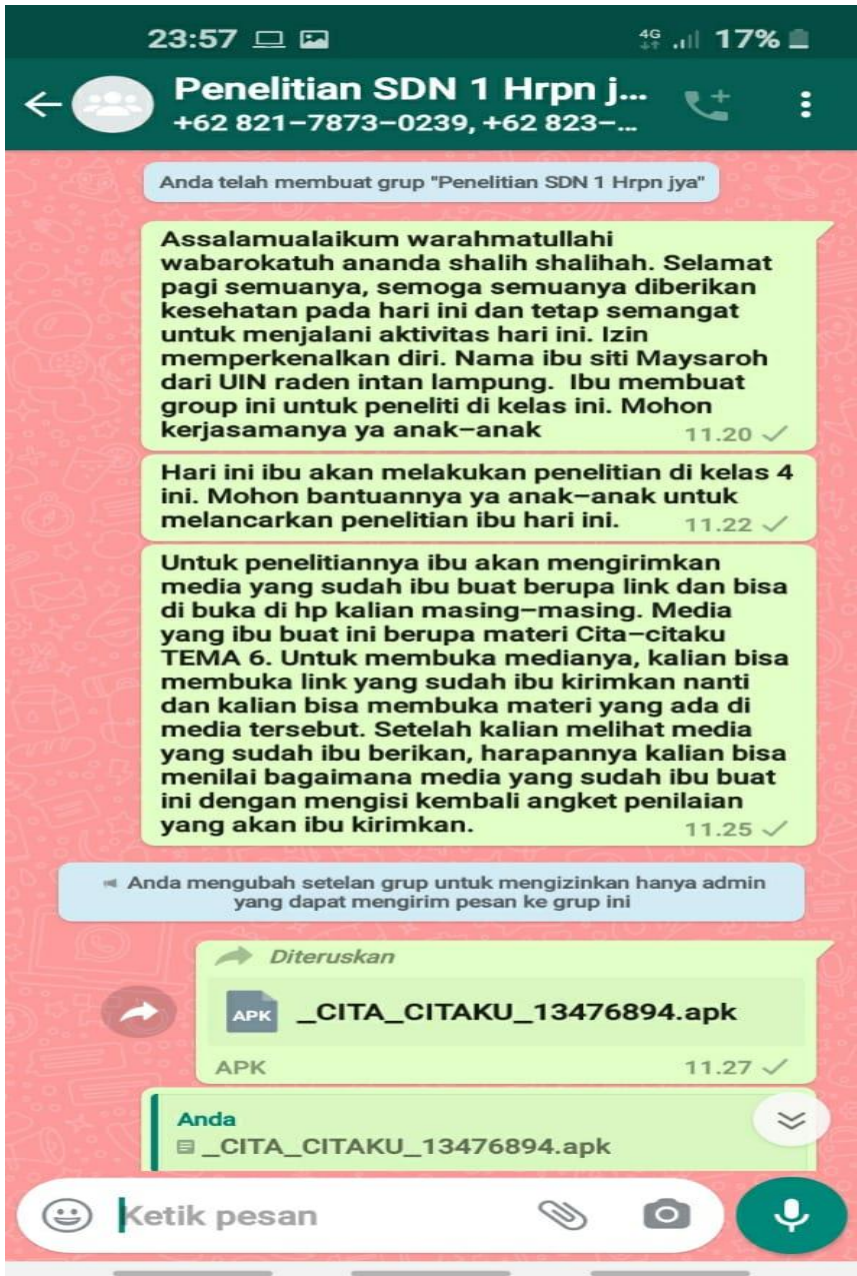
~oktidwisetyowati



Foto Bersama Wali Kelas 4 Min 6 Bandar Lampung



DOKUMENTASI HASIL PENELITIAN SDN 1 HARAPAN JAYA





Penelitian Dilakukan Secara Kepada Murid Secara Daring
Melalui Group Kelas



Respon Peserta Didik Terhadap E LKPD Berbasis 3D Page Flip Professional

23:57

4G 17%



Penelitian SDN 1 Hrpn j...

+62 821-7873-0239, +62 823-...



+62 852-6928-4344

~Nurbaiti

Anda

Terimakasih rumaysya saquila 😊😊

Sama sama ibu

11.41

+62 896-9058-7387

M. Azhar Yusuf Marsandi sudah melihat media dan mengisi angket penilaian ibu

Terimakasih M. Azhar Yusuf 😊😊

11.42 ✓

+62 857-6947-9604

~Partini

Dinda Ristiana Putri sudah melihat media dan mengisi angket penilaian ibu

11.48

+62 857-6947-9604

Dinda Ristiana Putri sudah melihat media dan mengisi angket penilaian ibu

Terimakasih Dinda Ristiana Putri 😊😊

11.49 ✓

+62 831-5366-7403 telah bergabung menggunakan undangan Anda

+62 896-2636-3708

~Destriana Putri

Assalamualaikum bu punya DESTRIANA PUTRI SUDAH

11.57

+62 896-2636-3708

Assalamualaikum bu punya DESTRIANA PUTRI SUDAH

Terimakasih destiana putri 😊😊

11.59 ✓

+62 896-2636-3708 ~Destriana Putri

Anda



Ketik pesan



Foto Bersama Wali Kelas 4 SDN 1 Harapan Jaya



Foto Bersama Kepala Sekolah SDN 1 Harapan Jaya

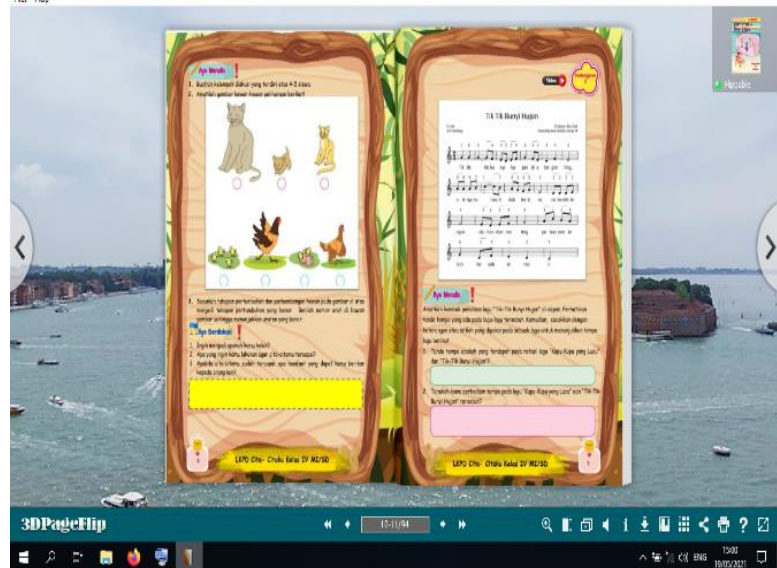
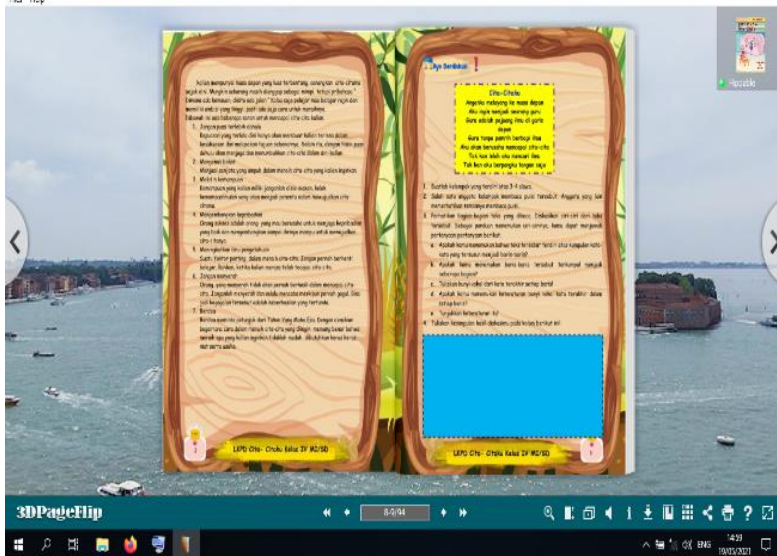


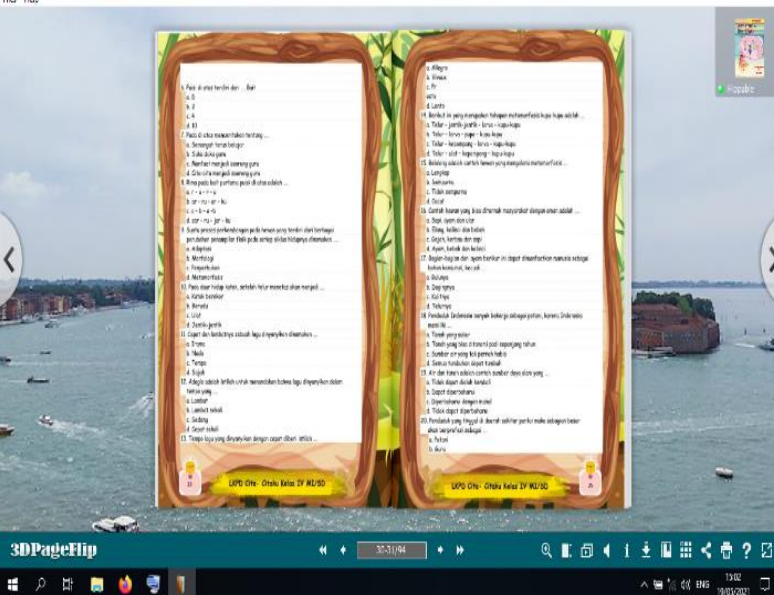
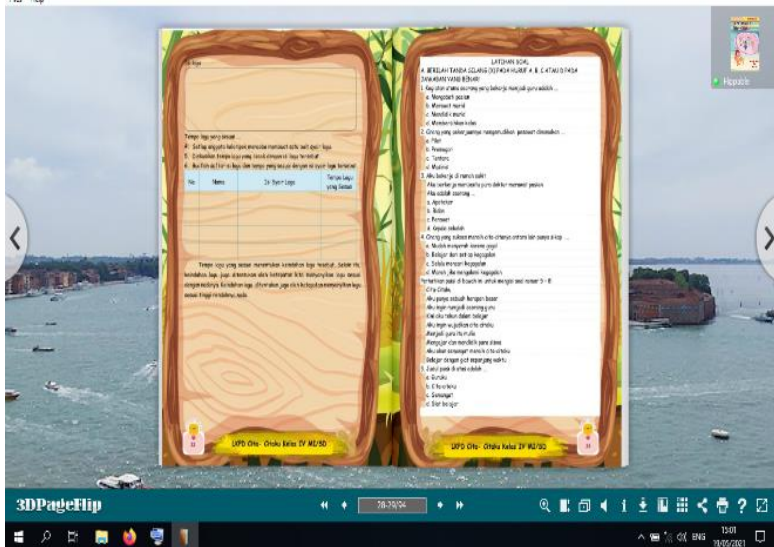
Foto Bersama Wali kelas IV di SD IT Insan Taqwa Lampung



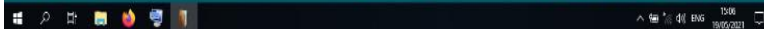
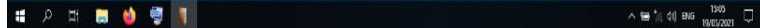


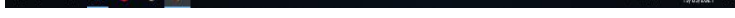


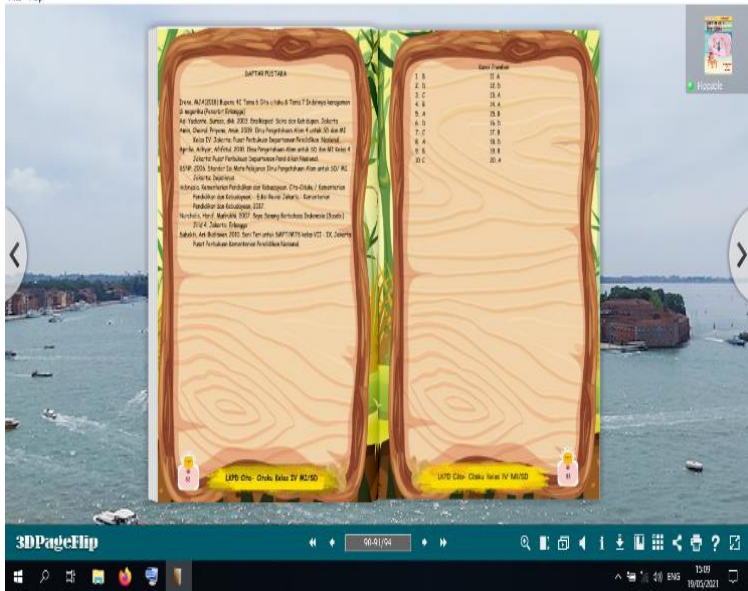
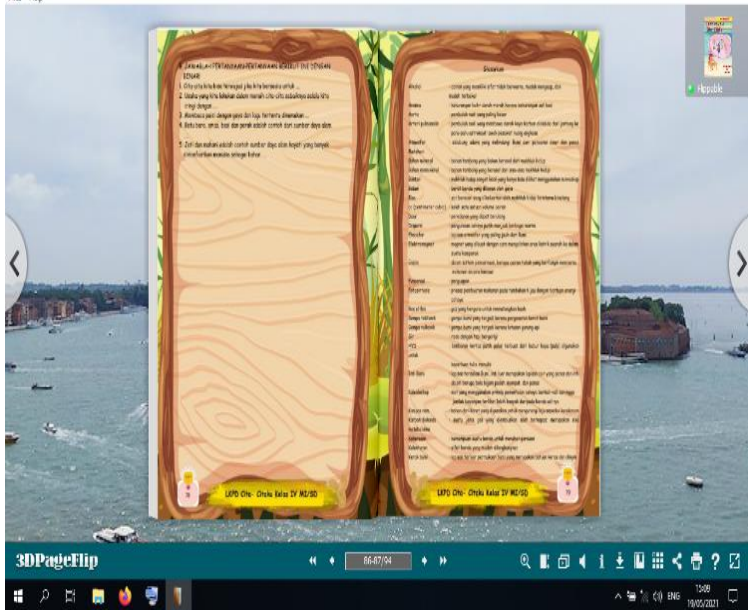














**DOKUMENTASI DALAM MENGGUNAKAN BAHAN AJAR
E-LKPD SECARA DARING (ONLINE) DI SD IT INSAN
TAQWA LAMPUNG**



15:41

... 1,10KB/d 4G 3G 67%

Kelompok 1
Tatap muka
(Rabu-Kamis)

Grup kelompok 1 (kela...

Wa, Wali, Wali, Wali, Wali, Wali, Wa...



(Bagi yg gak bisa tidak apa") 🙏🙏



10.09 ✓

وسعها
"Allah tidak men
kesangg

LATIHAN SOAL

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

- Kegiatan utama seorang yang bekerja menjadi guru adalah ...
 - Mengobati pasien
 - Menawat murid
 - Mendidik murid
 - Membersihkan kelas
- Orang yang pekerjaannya mengemudikan pesawat dinamakan ...
 - Pilot
 - Pramugari
 - Tentara
 - Masinis
- Aku bekerja di rumah sakit
Aku bekerja membantu para dokter merawat pasien
Aku adalah seorang ...
 - Apteker
 - Bidan
 - Perawat
 - Kepala sekolah
- Orang yang sukses meraih cita-citanya antara lain punya sikap ...
 - Mudah menyerah karena gagal
 - Belajar dari setiap kegagalan
 - Selalu mencari kegagalan
 - Marah jika mengalami kegagalan

Perhatikan puisi di bawah ini untuk mengisi soal nomor 5 - 8!

Cita-Citaku

Aku punya sebuah harapan besar
Aku ingin menjadi seorang guru
Kini aku tekun dalam belajar
Aku ingin wujudkan cita-citaku
Menjadi guru itu mulia
Mengajar dan mendidik para siswa
Aku akan semangat meraih cita-citaku
Belajar dengan giat sepanjang waktu

5. Judul puisi di atas adalah ...

- Guruku
- Cita-citaku
- Semangat
- Giat belajar

LKPD Cita- Citaku Kelas IV MI/SD

Anak soleh/soleha Cara mengerjakan soalnya tulis saja jawabannya misalnya nomor 1. c.mendidik murid

10.10



Ketik pesan



15:08

... 0,00KB/d 4G 3G 78%



Kelompok 2
tatap muka
Hari rabu
kamis

Grup kelompok 2 (kela...

Bunda, Riang, Wali, Wali, Wali, Wal...



Wali rifky 4



Rifky mengerjakan tugas 🙏

10.40

Wali Rafif 4



Ketik pesan



15:08

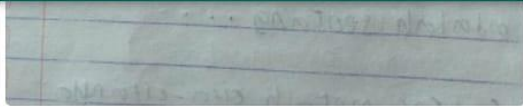
0,22KB/d 4G 3G 77%



Kelompok 2
tatap muka
Hari rabu
kamis

Grup kelompok 2 (kela...

Bunda, Riang, Wali, Wali, Wali, Wal...

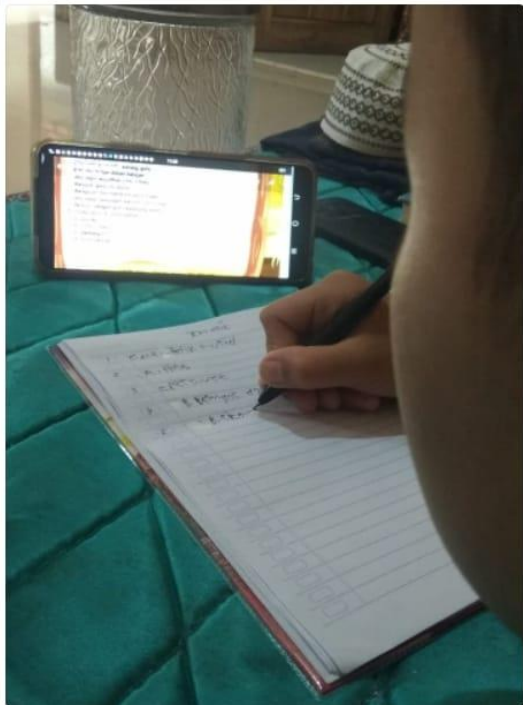


Tugas rafif sdh selesai 🙏🙏

11.04

يُكَلِّفُ

Wali Imam 4



Imam selesai tematik

11.23

Wali Imam 4



Ketik pesan



15:08

0,37KB/d 4G 3G 77%



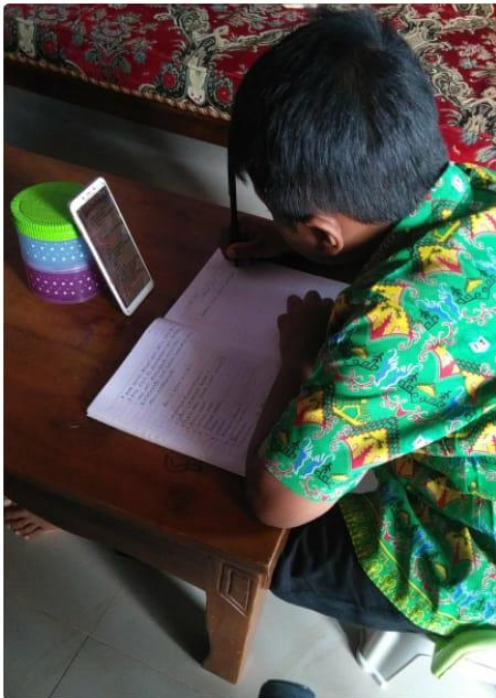
Kelompok 2
tutup muka
Hari Rabu-
kamis!

Grup kelompok 2 (kela...

Bunda, Riang, Wali, Wali, Wali, Wal...



Wali Rafif 4



يُكَفِّ

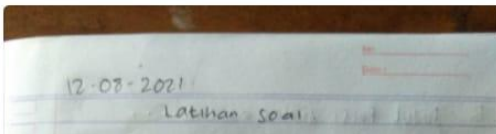
lainkan sesuai d
arah [2] : 286)

Rafif mengerjakan tugas 🙏



10.42

Wali Rafif 4



Ketik pesan



16:45

... 0,00KB/d 4G 3G 54%



Kelompok 2
Sabtu malam
Hari Rabu
Kamis

Grup kelompok 2 (kela...

Bunda, Riang, Wali, Wali, Wali, Wal...



71 halaman • PDF

15.39 ✓



Diteruskan



Angket Respon Peserta Didik
Angket Penelitian
Pengembangan LKPD Digita...
docs.google.com

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_408g5-BH2B3EloqKPrqje5mZ5ervP6IAS0hVm4fe4fRijw/viewform?usp=sf_link

15.39 ✓



0.45

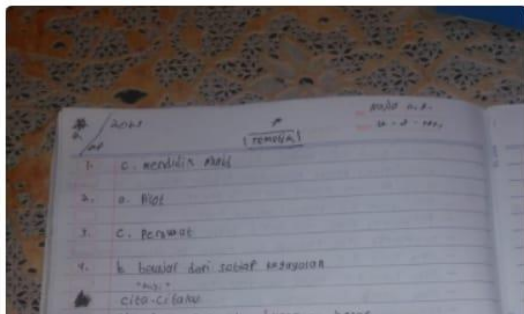


be14c9f02aca4872a0... 15.39 ✓

Kalau sudah di isi bilang ya Bu..

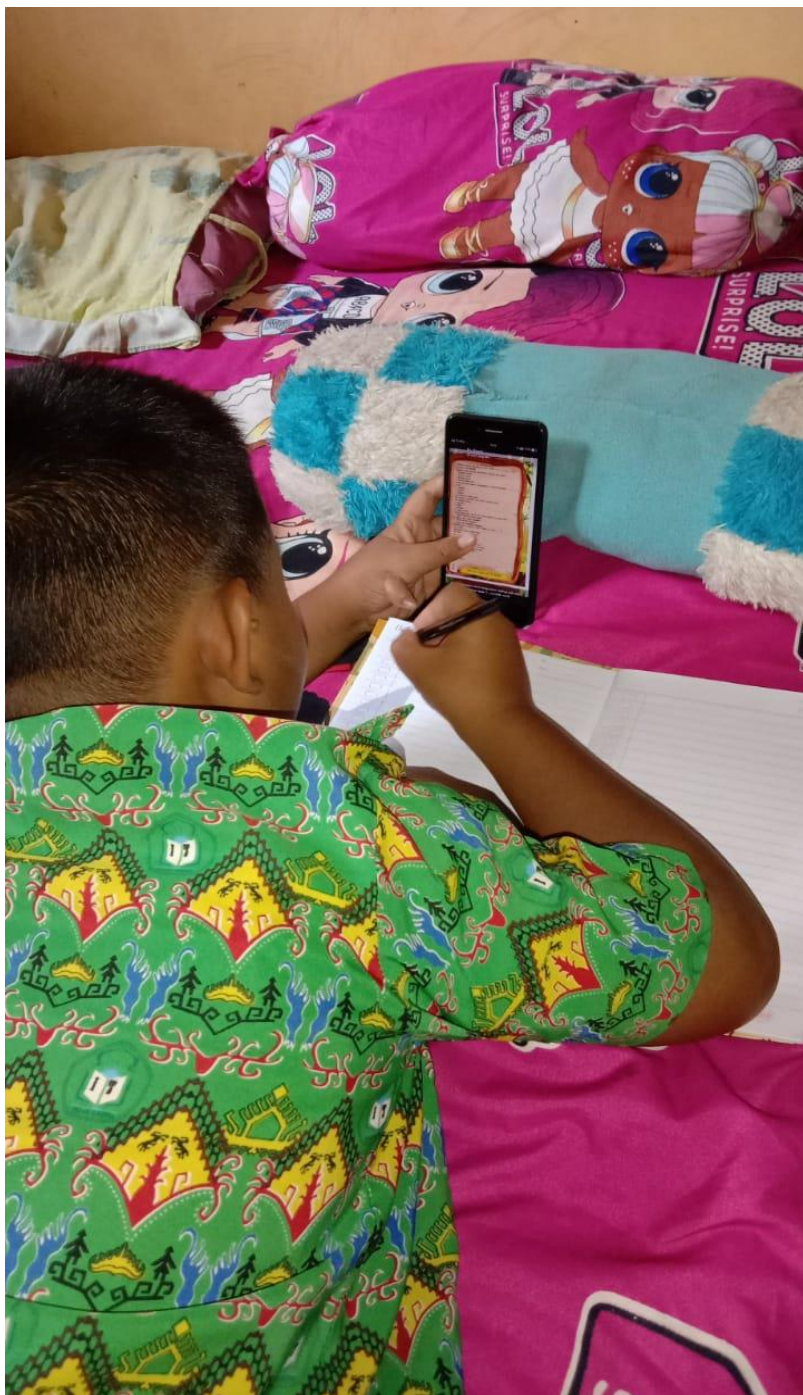
15.39 ✓

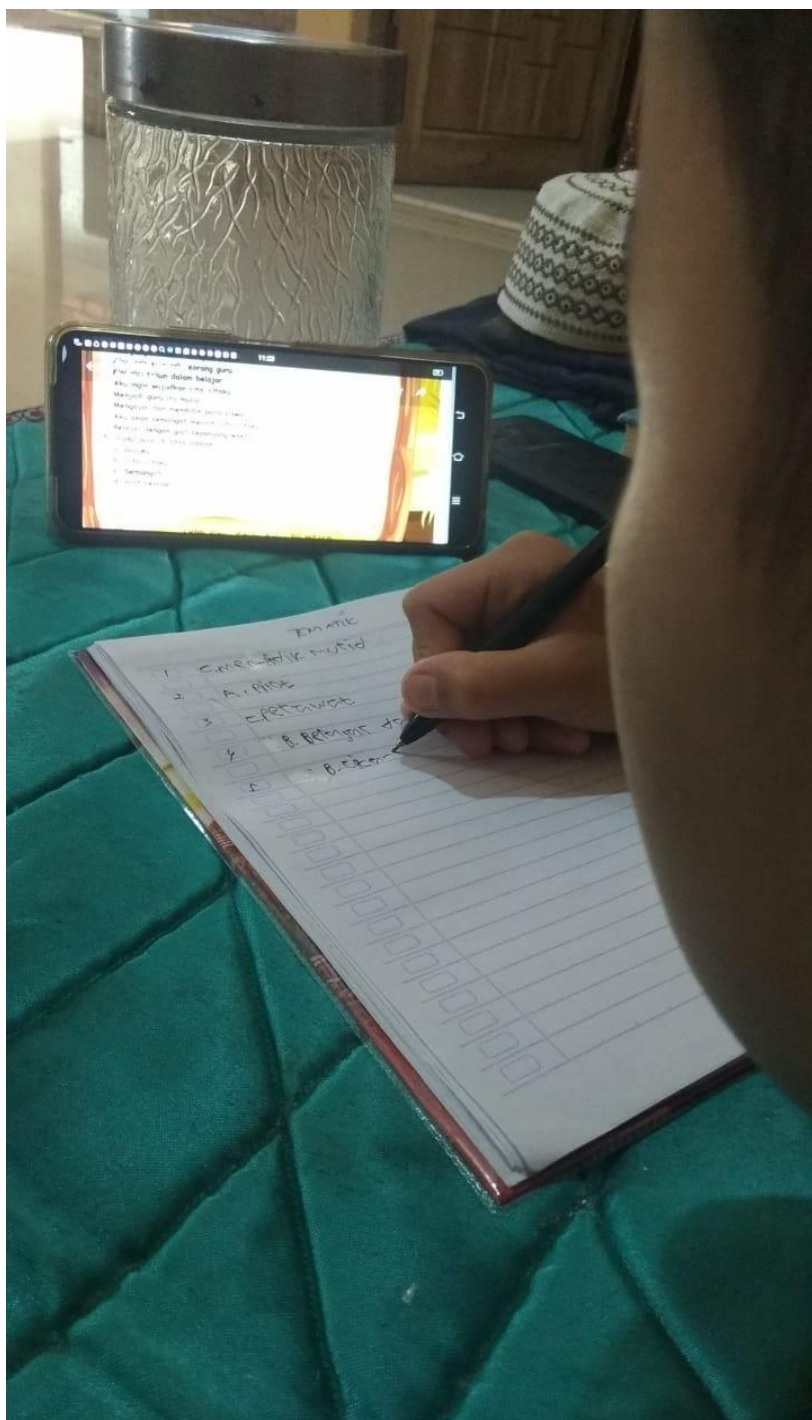
Wali Najla 4

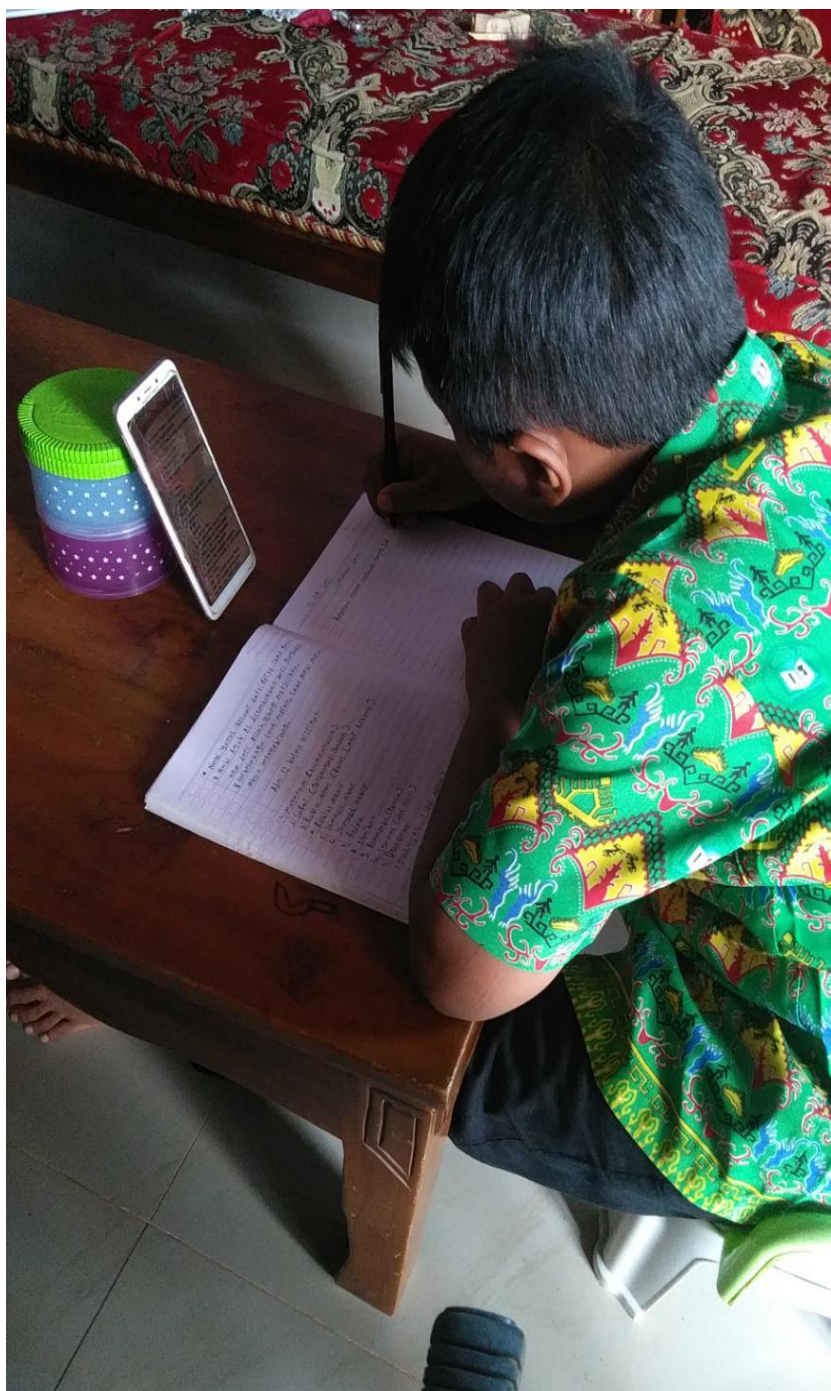


Ketik pesan









**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK
SD IT INSAN TAQWA LAMPUNG**

No	Nama	Kelas
1	Afifah Syaira Salsabila	IV
2	Akbar Kurniawan	IV
3	Aryo Warto Bagaskoro	IV
4	Az-Zahra Aulia Ramadhani	IV
5	Dafa Banin Fadillah	IV
6	Danisha Arasya	IV
7	Destriana Putri	IV
8	Dinda Ristiana Putri	IV
8	Gusti Rangga Saputra	IV
9	Ibnu Musa	IV
10	M. Ali Zuniznr Baits	IV
11	M. Azhar Yusuf Marsandi	IV
12	M. Fazri Khadafi	IV
13	M. Fazrin Haqqani Defri	IV
14	M. Ihsan	IV
15	M. Zidan Abrar Pratama	IV
16	M.Vito Firmansyah	IV
17	Marisya Adelia Putri	IV
18	Riska Amelia	IV
19	Rofita Queen	IV
20	Rumaysya Saqula	IV
21	Selfi Ramadhani	IV
22	Sintia Auun Putri	IV
23	Siti Fatimah Az-Zahra	IV
24	Yahya Wijaya	IV
25	Zaky Andes Pratama	IV
26	Zickky Maulana Akbar	IV

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK
MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

No	Nama	Kelas
1	Absal Saifurohman	IV
2	Adhitya Nabiel Panjiputra	IV
3	Ahmad Rhobianyah	IV
4	Arya Pamungkas	IV
5	Asyifa Nabilla Rahmah	IV
6	Azdra Maitsya Salsabila	IV
7	Bagus Surya Pranata	IV
8	Dhimas Putra Handoko	IV
9	Galang Rafa Zoetama	IV
10	Gasela Aththa Hirah	IV
11	Hafizah Syakirah	IV
12	Hayfa Nadzwa Hustami	IV
13	Kannia Aliffa Azzura	IV
14	Karina Az-Zahra	IV
15	Kintani Velisa Arneza	IV
16	M. Al Rifa'i Basindo	IV
17	M. Raihan Arsandy	IV
18	M. Sultan Rifa'i	IV
19	M. Syahrul Azhim	IV
20	M. Tegar Fahreza	IV
21	Marlan Pratama	IV
22	Muhammad Ardin Panglima	IV
23	Muhammad Rafa Lathif	IV
24	Muhammad Rizqy Alfiansyah	IV
25	Muhammad Wisa Sanjayanabila Khanza	IV
26	Nabila Khanza Kurnia R.	IV
27	Nazala Zilfa	IV

28	Nora Fathia Jannah	IV
29	Noviana Murniasari	IV
30	Rafa Akbar Alvaro	IV
31	Raffa Aditya Ramadhan	IV
32	Rifky Bintang Pratama	IV
33	Riski Ramadhan	IV
34	Sofiy Nabilah Putri	IV
35	Vidya Aulia Heris	IV
36	Yoge Adi Darmawan	IV

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK
SD N 1 HARAPAN JAYA**

No	Nama	Kelas
1	Akhsan Ataya Rahdian	IV
2	Alfath Dimitri Pratama	IV
3	Alief Rifqikhalfani	IV
4	Anazcia Nur Zahra	IV
5	Arif Jz Anas Al'ali	IV
6	Arsyaki Yulifer	IV
7	Aryasatya Widianama	IV
8	Athifa Nayla Dzakira	IV
9	Balqis Aulia	IV
10	Cahyadi Maulana Nugraha	IV
11	Dafina Aulia Putri	IV
12	Fabian Sastra Wijayafadya Fitri Nur Zahra	IV
13	Fadya Fitri Nur Zahra	IV
14	Febriya Nayla Putri	IV
15	Florencia Cahya Susanto	IV
16	Galuh Kinanti Hayuingtyas	IV
17	Getarg Adh Saputra	IV
18	Hafizd Berly Prayoga	IV
19	Heliza Tri Dewi	IV
20	Hilman Edgar	IV
21	M. Zaki Aryasuta	IV
22	M. Hafiz Ari Prataya	IV
23	M. Quraisy Ibrahim	IV
24	M. Razha Fadilla Saputra	IV
25	Muhamad Arkan Sanjaya	IV
26	Muhamad Miftahul Huda	IV
27	Nadin Janeta Putri	IV
28	Nadya Syafwah Kalea	IV

29	Orima Melati Putri	IV
30	Rahmad Hidayatullah. A.	IV
31	Rasya Raihansyah Putra	IV
32	Ravina Anzela Widia	IV
33	Rogaiyah	IV
34	Siti Zhafirah Rifaie	IV
35	Syifa Ramadhani	IV
36	Thalita Khansa Aqila	IV
37	Zalita Kynatama	IV
38	Zeysa Fitriani	IV

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 6 : Cita-Citaku
 Subtema 1 : Aku dan Cita-citaku
 Semester : II (Dua)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama	<ul style="list-style-type: none"> Keberagaman di masyarakat Keragaman kegiatan orang-orang di lingkungan dan manfaatnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan di lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya dalam kehidupannya sehari-hari. Menuliskan hasil pengamatan, dan menjelaskan hasil 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet (Guru.com, aju.com) Lingkungan

<p>dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Mengetahui dan menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam</p>		<p>identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari tahu tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan temannya dan mengidentifikasi keragaman kegiatan orang-orang disekitarnya. • Membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya. • Mengamati gambar dan lingkungan sekitar, dan mengidentifikasikan keragaman kegiatan dalam 		<p>tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami i ciri-ciri puisi. • Memahami i siklus 		
---	---	--	--	--	---	--	--

		<p>kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>3.3.2Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Mempresentasikan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menerapkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>		masyarakat.		<p>mahluk hidup</p> <ul style="list-style-type: none"> •Membandingkan pertumbuhan hewan dan tumbuhan. • Mengetahui tanda tempo tinggi rendah nada pada lagu. • Memahami ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait. • Memahami daur hidup mahluk hidup 		
Bahasa Indonesia	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk	3.6.1Mengidentifikasi i dan memahami ciri-ciri puisi dengan benar. 3.6.2 Menjelaskan isi dan amanat	<ul style="list-style-type: none"> • isi dan amanat puisi hasil karya pribadi dengan lafal, 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan berdiskusi, dan mengidentifikasikan ciri-ciri puisi. • Membuat kesimpulan, dan menyajikan hasil 				

	<p>kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>puisi dengan baik dan benar. 4.6.1 Mengidentifikasi isi puisi dan melisankan isi puisi dengan baik dan benar. 4.6.2 Mendemonstrasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.</p>	<p>intonasi, dan ekspresi</p>	<p>pengamatan tentang ciri-ciri puisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sebuah puisi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait. • Membuat puisi sendiri, dan menggunakan hasil pengamatannya tentang ciri-ciri puisi. • Membaca dan mencermati puisi, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi. • Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi secara lisan maupun tulisan. • Mengamati puisi yang dibacakan temannya, dan 		<p>yang berbeda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui keragaman kegiatan di lingkungan sekitar • Memahami hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya. • Memahami makna puisi • Memahami i Keragaman kegiatan dalam masyarakat. 		
--	---	---	-------------------------------	--	--	--	--	--

				menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi. • Mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, serta mampu menjelaskan makna puisi.		Keterampilan Praktik/Kinerja • Mengamati ciri-ciri puisi • Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri puisi. • Mengidentifikasi siklus makhluk hidup. • Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.2Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	3.2.1 Menganalisis siklus hidup makhluk hidup disekitar. 3.2.2 Menjelaskan siklus hidup makhluk hidup sekitar. 4.2.1 Menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup dengan baik dan mengidentifkasi siklus daur hidup kupu-kupu dan belalang dengan benar.	• Siklus makhluk hidup • Tahapan pertumbuhan manusia dan hewan	• Melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya. • Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, dan membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.		• Mengamati i lagu dan mengident		

		4.2.2Mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup dengan benar.				ifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.1.2 Menjelaskan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	• Hubungan karakteristik ruang dengan SDA.	• Melakukan pengamatan dan berdiskusi dalam kelompok, untuk mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya. • Menuangkan hasil diskusi dalam bentuk laporan, dan melaporkan hubungan antara karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya. • Mencari informasi dan berdiskusi, dan mengidentifikasikan hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.		• Menyanyikan lagu dengan tempo yang tepat. • Mengamati puisi dan mengidentifikasi ciri-ciri yang berkaitan dengan akhir baris pada bait. • Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan terhadap daur		

		identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.				hidup kupu-kupu dan belalang. • Mengidentifikasi fiksikan keragaman kegiatan di lingkungan sekitar. • Mengidentifikasi fiksikan hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungan masyarakatnya. • Membuat puisi sendiri		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan	3.2.1 Mengetahui dan menjelaskan tanda tempo dan tinggi	• Tanda tempo dan tinggi rendah nada	• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi		• Menjelaskan makna puisi • Mencari tahu tentang keragaman		

lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	rendah nada dengan benar. 3.2.2 Menjelaskan dan memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar. 4.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar. 4.2.2 Mempresentasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.	• Syair lagu	rendah nada. • Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan bernyanyi dengan tempo yang berbeda. • Menyanyikan lagu dan menyesuaikan tempo dengan jenis lagu dengan tepat. • Mencermati syair lagu, dan mengidentifikasikan tempo dan tinggi rendahnya nada dalam lagu. • Mengamati syair lagu dan menyanyikannya, serta mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendah nada.		kegiatan-kegiatan. • Membuat kesimpulan tentang hubungan karakteristik ruang dengan SDA • Menjelaskan dan mengungkap makna yang terkandung dalam puisi. • Mengidentifikasi fiksan dan menilai tanda tempo tinggi rendahnya nada.		
---	--	--------------	--	--	---	--	--

Mengetahui

.....,

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 4

.....
NIP.

.....
NIP.

Tema 6 : Cita-Citaku
 Subtema 2 : Hebatnya Cita-Citaku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman suku dan budaya • Informasi tentang keragaman suku dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan mencari informasi dari guru dan temannya, siswa dapat mengomunikasikan informasi tentang keragaman 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet (Gurumaju.com) • Lingkun

		budaya				gan	
Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam	suku dan budaya di lingkungan sekitarnya. • Membaca teks dan melakukan pengamatan untuk mengidentifikasikan keragaman suku dan budaya • Membuat poster, dan menuangkan hasil pencariannya tentang bahasa daerah dan makanan khas daerah dengan menggunakan kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia	• Kerja Sama Jurnal: • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah	Pengetahuan Tes tertulis			

		<p>keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi asi manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Mempresentasikan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Memahami daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda • Memahami cara membuat puisi • Memahami gerak tari kreasi daerah • Menganalisa manfaat makhluk hidup bagi lingkungan sekitar • Mensyukuri keberagaman suku dan budaya di lingkungan sekitarnya • Memahami sumber 		
--	--	---	--	--	--	---	--	--

		<p>sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menerapkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>				<p>daya alam yang ada di sekitarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap keragaman suku dan budaya 		
Bahasa Indonesia	<p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>3.6.1 Mengetahui dan memahami cara membuat puisi dengan benar.</p> <p>3.6.2 Memahami dan menjelaskan makna puisi dengan tepat.</p> <p>3.6.3 Menjelaskan cara membuat puisi dan menggali amanat dalam puisi</p> <p>4.6.1 Menyebutkan dan mengidentifik asi cara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-langkah membuat puisi • Unsur-unsur puisi • Teks puisi • Gambar tentang kegiatan polisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teks puisi dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan puisi, serta menjelaskan cara membuat puisi. • Mengamati contoh-contoh puisi, dan membuat puisi secara mandiri. • Membaca puisi “Menari” dan menjawab pertanyaan berkaitan dengan puisi tersebut, serta menjelaskan 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui i dan memahami puisi • Mengetahui i sumber daya alam yang ada di sekitarnya. • Memahami Keberagaman di lingkungan sekitarnya • Mengetahui i keberagaman kegiatan di 		

		<p>membuat puisi dan menggali amanat dalam puisi.</p> <p>4.6.2 Membuat contoh puisi dengan baik dan benar.</p> <p>4.6.3 Mengidentifikasi amanat dalam puisi.</p>		<p>cara membuat puisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan mencermati puisi, siswa mampu menjelaskan cara membuat puisi. • Membaca puisi, dan memahami makna puisi dan terampil membuat puisi • Menulis sebuah puisi dengan menggunakan kata-kata dengan rima yang hampir sama. • Menulis puisi dan menuangkan gagasan-gagasan tentang cita-citanya. • Membuat puisi, dan menuliskan kehebatan polisi serta 	<p>lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami puisi yang disajikan secara lisan dan tulis • Memahami tari kreasi <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teks puisi dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan puisi. • Membandingkan siklus hidup makhluk hidup dan melaporka 		
--	--	--	--	---	---	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> menuliskan makna. Membaca puisi, dan mengomunikasikan puisi hasil karyanya sendiri Mengamati gambar siswa dan menceritakan kegiatan polisi dalam mengabdikan kepada masyarakat. Mengamati gambar, dan menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan kehebatan polisi. 		<p>nya.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca puisi “Menari” Mencari informasi tentang beberapa gerakan tari daerah Membuat peta pikiran dari bacaan Membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat makhluk hidup, Membaca dan mencermati puisi Mengomunikasikan informasi tentang keragaman suku dan 		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.2Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Menganalisis daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda dan mengetahui siklus hidup	<ul style="list-style-type: none"> siklus hidup dua makhluk yang berbeda. Manfaat makhluk 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda, dan 		<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan informasi tentang keragaman suku dan 		

	4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dengan tepat	hidup bagi lingkungan	membandingkan siklus hidup makhluk hidup dan melaporkannya.		budaya di lingkungan sekitarnya.		
		3.2.2 Menjelaskan daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda dengan tepat.		• Membaca teks “Manfaat Makhuk Hidup di Sekitar Kita”, dan membuat peta pikiran dari bacaan tersebut, untuk menjelaskan manfaat makhluk hidup bagi lingkungan sekitar.		• Mengidentifikasi lingkungan sekitarnya, dan membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat makhluk hidup.		
		4.2.1 Mengidentifikasi asi siklus makhluk hidup yang berbeda dengan tepat dan menuliskan skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya		• Mengamati lingkungan sekitarnya, dan membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat makhluk hidup.		• Mengidentifikasi lingkungan sekitarnya. • Mengidentifikasi sumber daya alam yang ada di		

		benar benar. 4.2.2Mempresentasikan siklus makhluk hidup yang berbeda dengan tepat.				sekitarnya •Menggunakan kata-kata dengan rima yang hampir sama dalam puisi •Menuangkan hasil pencarian nya tentang bahasa daerah dan makanan khas daerah dengan menggunakan kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia.		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Memahami manfaat sumber daya alam yang ada disekitar dengan tepat. 3.1.2 Menjelaskan dan mengidentifkasi manfaat sumber daya alam yang ada disekitar dengan tepat. 4.1.1 Mengidentifikasikan dan menyebutkan manfaat sumber daya alam yang ada disekitar dengan tepat. 4.1.2Mempresentasikan manfaat sumber daya	• Macam-macam sumber daya alam	• Dengan mengamati lingkungan sekitarnya, siswa mampu mengidentifikasikan sumber daya alam yang ada di sekitarnya dan menyajikan hasil pengamatan tersebut. • Membaca teks dan berdiskusi, dan mengidentifikasikan sumber daya alam yang ada di sekitarnya.				

		alam yang ada disekitar dengan tepat.					
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah. 4.3 Meragakan gerak tari kreasi daerah.	3.3.1 Memahami gerak tari kreasi daerah dengan benar. 3.3.2 Menjelaskan gerak tari kreasi daerah dengan tepat. 4.3.1 Melatih gerak tari kreasi daerah. 4.3.2 Menampilkan gerak tari kreasi daerah.	<ul style="list-style-type: none"> Tarian kreasi daerah 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang beberapa gerakan tari daerah, menjelaskan gerak tari kreasi daerah. Mengikuti gerakan tari daerah dan mempraktikkan gerakan tari kreasi daerah. Membuat sebuah tarian kreasi 			

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 4

NIP.

NIP.

Tema 6 : Cita-Citaku
 Subtema 3 : Giat Berusaha Meraih Cita-Cita

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan	1.3 Mensyukuri	1.3.1 Bersikap	• keberagaman	• Mengidentifikasi	• Religius	Sikap:	24 JP	• Buku Guru

Pancasila dan Kewarganegaraan	keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam	toleransi atas keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam	umat beragama di masyarakat dalam keberagaman umat beragama • manfaat keberagaman karakteristik individu	an keragaman keagamaan yang terdapat di sekitarnya. • Menuliskan satu perayaan keagamaan yang paling diketahui ya yang dilakukan masyarakat di daerah tempat tinggalnya. • Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal: • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri: • Peserta didik mengisi daftar cek</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa • Internet (Gurumaju.com) • Lingkungan
-------------------------------	--	---	--	--	--	--	--	---

	kehidupan sehari-hari.	<p>keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3.1 Mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan</p>				<p>tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca puisi • Mengetahui pentingnya pelestarian makhluk hidup bagi lingkungan sekitar • membuat kolase manpu 		
--	------------------------	---	--	--	--	--	--	--

		tepat. 3.3.2 Mengidentifikasi kasi dan menerapkan manfaat keberagamaan karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.			menjelaskan dan membuat karya seni aplikasi dengan teknik yang benar		
Bahasa Indonesia	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	3.6.1 Memahami dan mengetahui cara membuat puisi, mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang benar. 3.6.2 Menjelaskan cara mendeklam	<ul style="list-style-type: none">• isi dan amanat puisi mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, ekspresi dan memahami makna puisi• menyebutkan cara membuat puisi dan menggali amanat dalam puisi	<ul style="list-style-type: none">• Berlatih membaca puisi, dan mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang benar• Dengan membaca puisi, siswamampu mendeklamasikan puisi dengan lafal dan intonasi yang benar.• Menuliskan satu perayaan	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui tentang keragaman keagamaan yang terdapat di sekitarnya• Memahami peta persebaran sumber		

		asikan puisi dengan lafal, intonasi, ekspresi dan memahami makna puisi dengan benar.		keagamaan yang paling diketahuinya yang dilakukan masyarakat di daerah tempat tinggalnya.		daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerahnya		
		3.6.3 Menjelaskan cara membuat puisi dan menggali amanat dalam puisi		• Mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang benar		• Memahami karakteristik lingkungan di provinsi tempat tinggal dan sumber daya		
		4.6.1 Melatih dan menyebutkan cara membuat puisi dan menggali amanat dalam puisi, mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi,		• Mendeklamasikan puisi dengan pelafalan dan intonasi yang tepat		• Mengetahui sumber daya alam		

		<p>dan ekspresi yang benar.</p> <p>4.6.2 Menampilka n cara mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang benar.</p> <p>4.6.3 Mengidentifikasi kasikan amanat dalam puisi.</p>				<p>Memahami perayaan keagamaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami deklamasi puisi • Manfaat keberagaman karakteri stik individu dalam kehidupan sehari-hari • Memahami karya kolase, montase, aplikasi dan mozaik. 		
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.</p> <p>4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup • pentingnya pelestarian makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat poster tentang pentingnya pelestarian makhluk hidup bagi lingkungan sekitar • Dengan mencari informasi dan berdiskusi dengan kelompoknya, siswamampu menjelaskan dan 		<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan Praktik/Ki 		

	ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	3.2.2Mengidentifikasi siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestarian nya dengan tepat. 4.2.1 Membuat poster pentingnya pelestarian makhluk hidup bagi lingkungan sekitar dengan tepat. 4.2.2Mempresentasikan poster pentingnya pelestarian makhluk hidup bagi lingkungan sekitar dengan		mempresentasikan cara pelestarian makhluk hidup yang ada di lingkungansekitar		nerja •Mendeklamasikan puisi dengan latal, intonasi, dan ekspresi yang benar. • Membuat poster tentang pentingnya pelestarian makhluk hidup bagi lingkungan sekitar. •menjelaskan dan membuat karya seni aplikasi dengan teknik		
--	--	--	--	---	--	--	--	--

Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Mengetahui persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah dan siswa mampu mencari informasi tentang karakteristik lingkungan di provinsi tempat tinggal dan sumber daya dengan tepat.	• karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	• Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerahnya, dan mencari informasi tentang karakteristik lingkungan di provinsi tempat tinggal dan sumber daya		yang benar sesuai contoh		
	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.2 Menjelaskan persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di		• Menulis kesimpulan, siswa mampu menjelaskan persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerahnya. • Mengidentifikasi sumber daya alam yang terdapat di daerahnya. • Mengidentifikasi barang-barang		•menjelaskan dan mempres entasikan cara pelestarian makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar •Menuliskan satu perayaan keagamaan yang paling diketahui • Mengidentifikasi keragaman keagamaan yang		

		<p>daerah dan siswa mampu mencari informasi tentang karakteristik lingkungan di provinsi tempat tinggal dan sumber daya dengan tepat.</p> <p>3.1.3Mengidentifikasi persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah dan siswa mampu mencari informasi tentang karakteristik lingkungan</p>	<p>tambang yang terdapat diwilayah Indonesia.</p>	<p>terdapat di sekitarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerahnya • Mencari informasi tentang karakteristik lingkungan di provinsi tempat tinggal dan sumber daya • Menjelaskan 		
--	--	---	---	---	--	--

		<p>di provinsi tempat tinggal dan sumber daya dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Mengidentifikasi barang-barang tambang yang terdapat di wilayah Indonesia dengan tepat dan merancang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerahnya, siswa mampu mencari informasi tentang karakteristik</p>				<p>persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerahnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan makna sebuah puisi • Mengidentifikasi sumber daya alam yang terdapat di daerahnya • Menuliskan satu perayaan keagamaan • Mengemukakan 		
--	--	---	--	--	--	---	--	--

		<p>lingkungan di provinsi tempat tinggal dan sumber daya.</p> <p>4.1.2 Mendemonstrasikan barang-barang tambang yang terdapat di wilayah Indonesia dan membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerahnya, siswa mampu mencari informasi tentang karakteristik lingkungan</p>				<p>manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat karya seni aplikasi dengan teknik yang benar sesuai contoh		
--	--	---	--	--	--	--	--	--

	4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	3.4.2 dengan benar. Menjelaskan karya seni rupa teknik tempel dengan benar. 4.4.1 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik. 4.4.2 Mendemonstrasikan karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.		membuat karya seni aplikasi dengan teknik yang benar sesuai contoh. • Membuat montase, dan membuat karya seni aplikasi dengan teknik yang benar sesuai contoh • Membuat karya seni mozaik, dan membuat karya seni aplikasi dengan teknik yang benar sesuai contoh				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,

Guru Kelas 4

.....
NIP.

.....
NIP.

Aspek Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Responden (Peserta Didik)																																				ΣX	ΣX Per Aspek	Skor Max Per Aspek	Skor Rata-rata Per Aspek	Median Skor Per Aspek	Persentase Skor Ideal (%)	Kategori Kelayakan		
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	R29	R30	R31	R32	R33	R34	R35	R36									
Isi Materi	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	174	1178	1260	168.286	84.1429	86.11	Sangat Layak		
	2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	5	3	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	158								
	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4							164	
	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	167								
	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	177								
	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5							174	
	7	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4							164	
Bahasa	8	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	166	491	540	163.667	81.8333	85.00	Sangat Layak	
	9	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	163								
	10	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4							162
Tampilan	11	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	163	1167	1260	166.714	83.3571	83.22	Sangat Layak
	12	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	167								
	13	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	162							
	14	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	164								
	15	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	170							
	16	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	170							
	17	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	171							
Jumlah		76	77	81	77	80	79	78	78	78	79	77	77	81	76	78	78	79	83	81	82	82	78	77	79	77	76	81	78	78	78	80	83	81	78	77	2836	2836	3060	166.222	83.1111	85.07	Sangat Layak			

Aspek Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Responden (Peserta Didik)																																				ΣX	ΣX Per Aspek	Skor Max Per Aspek	Skor Rata-rata Per Aspek	Median Skor Per Aspek	Persentase Skor Ideal (%)	Kategori Kelayakan				
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	R29	R30	R31	R32	R33	R34	R35	R36								R37	R38		
Isi Materi	1	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	166	1206	1330	172.286	86.1429	83.77	Sangat Layak		
	2	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	177								
	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4							173	
	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	174									
	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	172								
	6	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5							5	167
	7	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5							177	
Bahasa	8	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	173	513	570	171	85.5	85.30	Sangat Layak
	9	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	170							
	10	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	170						
Tampilan	11	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	170	1193	1330	170.429	85.2143	85.45	Sangat Layak
	12	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	171						
	13	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	167						
	14	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	173							
	15	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	169							
	16	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	177							
	17	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	166						
Jumlah		75	77	77	78	79	76	79	77	76	75	74	77	78	77	77	76	78	75	78	76	76	78	78	75	77	80	77	75	76	77	73	77	76	76	76	83	76	77	2912	2912	3230	171.238	85.619	84.58	Sangat Layak		

Aspek Penilaian	Nomor Butir Penilaian	Responden (Peserta Didik)																											ΣX	ΣX Per Aspek	Skor Max Per Aspek	Skor Rata-rata Per Aspek	Median Skor Per Aspek	Persentase Skor Ideal (%)	Kategori Kelayakan	
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27								
Isi Materi	1	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	119	843	945	120.429	60.2143	81.21	Sangat Layak	
	2	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	123							
	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	117							
	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	120							
	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	123							
	6	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	120							
	7	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4							121
Bahasa	8	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	121	361	405	120.333	60.1667	81.14	Sangat Layak
	9	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	117							
	10	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	123							
Tampilan	11	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	119	841	945	120.143	60.0714	81.45	Sangat Layak
	12	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	118							
	13	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	118							
	14	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	121						
	15	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	122							
	16	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	121							
	17	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	122							
Jumlah		78	75	77	77	78	77	73	74	73	75	76	76	73	73	79	76	76	76	78	78	76	72	75	75	77	77	75	2045	2045	2295	120.302	60.1508	81.26	Sangat Layak	

Angket Respon Peserta Didik

Angket Penelitian Pengembangan LKPD Digital Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita- Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Petunjuk Pengisian:

Isilah pilihan pada kolom pertanyaan yang sesuai pada setiap butir penilaian berdasarkan E-LKPD yang telah kalian pelajari!

Nama *

Rumaysya saquila

Asal Sekolah *

SDN1 HARAPAN JAYA SUKARAME

1. LKPD ini berisi masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari - hari.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

2. LKPD ini menggunakan contoh - contoh soal berhubungan dengan masalah kehidupan sehari - hari.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

3. LKPD ini memulai pelajaran dari yang mudah ke sulit

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

4. Modul ini membuat saya menemukan pemikiran saya sendiri.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

5. LKPD ini membuat saya untuk berfikir.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

6. LKPD ini membuat saya untuk berdiskusi dengan teman - teman saya.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

7. Materi LKPD ini membuat saya ingin tahu banyak hal.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

8. LKPD ini membuat saya mau merangkum materi sendiri.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

9. LKPD ini memiliki soal tentang Materi Sehat Itu Penting.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

10. Kalimat dan paragraf LKPD ini jelas dan mudah dipahami.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

11. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

12. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

13. Tampilan LKPD ini menarik.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

14. LKPD ini membuat saya senang belajar tentang materi pada tema Cita-citaku

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

15. LKPD ini dapat membuat saya semangat belajar.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

16. LKPD ini me mbuat belajar saya lebih berurutan.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

17. Adanya ilustrasi di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

18. LKPD ini dapat membuat belajar Tema Cita- Citaku menjadi mudah

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Angket Respon Peserta Didik

Angket Penelitian Pengembangan LKPD Digital Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita- Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Petunjuk Pengisian:

Isilah pilihan pada kolom pertanyaan yang sesuai pada setiap butir penilaian berdasarkan E-LKPD yang telah kalian pelajari!

Nama *

Destriana putri

Asal Sekolah *

SDN 1 HARAPAN JAYA

1. LKPD ini berisi masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari – hari.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

2. LKPD ini menggunakan contoh - contoh soal berhubungan dengan masalah kehidupan sehari - hari.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

3. LKPD ini memulai pelajaran dari yang mudah ke sulit

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

4. Modul ini membuat saya menemukan pemikiran saya sendiri.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

5. LKPD ini membuat saya untuk berfikir.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

6. LKPD ini membuat saya untuk berdiskusi dengan teman - teman saya.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

7. Materi LKPD ini membuat saya ingin tahu banyak hal.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

8. LKPD ini membuat saya mau merangkum materi sendiri.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☒ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

9. LKPD ini memiliki soal tentang Materi Sehat Itu Penting.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

10. Kalimat dan paragraf LKPD ini jelas dan mudah dipahami.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

11. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

12. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

13. Tampilan LKPD ini menarik.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

14. LKPD ini membuat saya senang belajar tentang materi pada tema Cita-citaku

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

15. LKPD ini dapat membuat saya semangat belajar.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

16. LKPD ini me mbuat belajar saya lebih berurutan.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

17. Adanya ilustrasi di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

18. LKPD ini dapat membuat belajar Tema Cita- Citaku menjadi mudah

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Angket Respon Peserta Didik

Angket Penelitian Pengembangan LKPD Digital Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita- Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Petunjuk Pengisian:

Isilah pilihan pada kolom pertanyaan yang sesuai pada setiap butir penilaian berdasarkan E-LKPD yang telah kalian pelajari!

Nama *

Absal saifurrohman

Asal Sekolah *

MiN 6 Bandar Lampung

1. LKPD ini berisi masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari - hari.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

2. LKPD ini menggunakan contoh - contoh soal berhubungan dengan masalah kehidupan sehari - hari.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

3. LKPD ini memulai pelajaran dari yang mudah ke sulit

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

4. Modul ini membuat saya menemukan pemikiran saya sendiri.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

5. LKPD ini membuat saya untuk berfikir.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

6. LKPD ini membuat saya untuk berdiskusi dengan teman - teman saya.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

7. Materi LKPD ini membuat saya ingin tahu banyak hal.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

8. LKPD ini membuat saya mau merangkum materi sendiri.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

9. LKPD ini memiliki soal tentang Materi Sehat Itu Penting.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

10. Kalimat dan paragraf LKPD ini jelas dan mudah dipahami.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

11. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

12. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

13. Tampilan LKPD ini menarik.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

14. LKPD ini membuat saya senang belajar tentang materi pada tema Cita-citaku

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

15. LKPD ini dapat membuat saya semangat belajar.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

16. LKPD ini me mbuat belajar saya lebih berurutan.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

17. Adanya ilustrasi di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

18. LKPD ini dapat membuat belajar Tema Cita- Citaku menjadi mudah

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Angket Respon Peserta Didik

Angket Penelitian Pengembangan LKPD Digital Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Tema Cita- Citaku Untuk Kelas IV SD/MI.

Petunjuk Pengisian:

Isilah pilihan pada kolom pertanyaan yang sesuai pada setiap butir penilaian berdasarkan E-LKPD yang telah kalian pelajari!

Nama *

HAYFA NADZWA HUTAMI

Asal Sekolah *

MIN 6 B.LAMPUNG

1. LKPD ini berisi masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari - hari.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

2. LKPD ini menggunakan contoh - contoh soal berhubungan dengan masalah kehidupan sehari - hari.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

3. LKPD ini memulai pelajaran dari yang mudah ke sulit

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

4. Modul ini membuat saya menemukan pemikiran saya sendiri.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

5. LKPD ini membuat saya untuk berfikir.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

6. LKPD ini membuat saya untuk berdiskusi dengan teman - teman saya.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

7. Materi LKPD ini membuat saya ingin tahu banyak hal.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

8. LKPD ini membuat saya mau merangkum materi sendiri.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

9. LKPD ini memiliki soal tentang Materi Sehat Itu Penting.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

10. Kalimat dan paragraf LKPD ini jelas dan mudah dipahami.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

11. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

12. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

13. Tampilan LKPD ini menarik.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☒ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

14. LKPD ini membuat saya senang belajar tentang materi pada tema Cita-citaku

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

15. LKPD ini dapat membuat saya semangat belajar.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

16. LKPD ini me mbuat belajar saya lebih berurutan.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

17. Adanya ilustrasi di setiap materi dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi.

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☒ d. Setuju
- ☐ e. Sangat Setuju

18. LKPD ini dapat membuat belajar Tema Cita- Citaku menjadi mudah

- ☐ a. Sangat Tidak Setuju
- ☐ b. Tidak Setuju
- ☐ c. Cukup
- ☐ d. Setuju
- ☒ e. Sangat Setuju

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jl. Let. Kol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

Surat Keterangan Kelengkapan Referensi dan Plagiarisme Skripsi

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan, bahwa:

Nama : Siti Maysaroh
NPM : 1511100103
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan e-LKPD berbasis 3D page lip profesional pada tema cita-cita untuk kelas IV SD/MI.
No. HP/Email : +6282181245863/sitimaysaroh370@gmail.com

Telah dicek kelengkapan referensi dan cek plagiarisme dengan software plagiarism checker sebesar 22% dengan tujuan agar di MUNAQASYAHKAN.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Sekretaris Jurusan PGMI

Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 197805052011012006

Bandar Lampung, 23 Agustus 2021
Petugas

Yuli Yanti, M.Pd.I

SITI MAYSAROH

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

15%

2

www.ta.nist.gov

Internet Source

2%

3

idoc.pub

Internet Source

1%

4

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

1%

5

docobook.com

Internet Source

<1%

6

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1%

7

repository.ar-raniry.ac.id

Internet Source

<1%

8

mlpj.org

Internet Source

<1%

9

www.bunkerofdoom.com

Internet Source

<1%

10	www.portal-juarez.com Internet Source	<1 %
11	docplayer.info Internet Source	<1 %
12	adoc.pub Internet Source	<1 %
13	andifadhilah90.blogspot.com Internet Source	<1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
15	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
16	www.rumahmemez.com Internet Source	<1 %
17	Anisa Fatmawati. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Mind Map dengan Media Powerpoint", JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora), 2017 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

SITI MAYSAROH

ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

20%
INTERNET SOURCES

3%
PUBLICATIONS

6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	15%
2	www.ta.nist.gov Internet Source	2%
3	idoc.pub Internet Source	1%
4	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
5	docobook.com Internet Source	<1%
6	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1%
7	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%
8	mlpj.org Internet Source	<1%
9	www.bunkerofdoom.com Internet Source	<1%

10	www.portal-juarez.com Internet Source	<1 %
11	docplayer.info Internet Source	<1 %
12	adoc.pub Internet Source	<1 %
13	andifadhilah90.blogspot.com Internet Source	<1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
15	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
16	www.rumahmemez.com Internet Source	<1 %
17	Anisa Fatmawati. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Mind Map dengan Media Powerpoint", JSSH (Jurnal Sains Sosial dan Humaniora), 2017 Publication	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off